Tot.140

第9届CESA游戏大赏颁奖礼召开·首款纯国产PS3/X360游戏公开

游戏机实用技术

TV GAME

翼之传说

飞行历史漫谈

特别企划

永不终结的最终幻想

FINAL FANTASY八大新作专题报道

灵魂能力III/生化危机4
旺达与巨像/瑞奇:死锁
为你而生/托尼·霍克的美国荒地

六大新作 完美呈献

游戏光环 Gamehalo

旺达与巨像
完全攻略影像
教你如何打倒16只巨像



本期赠品

Gamehalo VCD/猎宠城寨别册/生化危机4艾达立卡

2005.12A
定价:RMB 9.8
ISSN 1008-0600
23>
9 771008 060006

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

《个人电脑》杂志

创刊于1994年10月的《个人电脑》杂志是一本面向IT技术和产品购买者的月刊。每期220页左右的内容，涉及对百余款产品的丰富评测，并包含了深入的技术分析和细致的应用指导文章。作为中国IT月刊的旗舰代表，《个人电脑》还拥有中国最权威的第三方媒体评测实验室，每年测试产品数量超过1200款，并与9家国家级实验室和7家国际测试机构建立有联盟合作关系。

《游戏基地》杂志

《游戏基地》杂志创刊于2002年，作为中国游戏资讯大军中的中坚力量，借助全球顶尖的专业游戏资讯媒体GameSpot的资源优势，将最新最快的游戏资讯、最详尽最实用的游戏攻略、最权威最到位的游戏评论……奉献给每个喜欢游戏、热爱游戏的玩家。

《游戏基地》杂志每期超过200页，正刊以介绍单机游戏为主，副刊以介绍网络游戏为主，不定期赠送光盘、网络游戏点卡、魔兽世界单行本攻略等超值内容，其容量为同类期刊中之佼佼者。未来，《游戏基地》将会以更为饱满的热情和更加丰富的内容来报答广大读者的厚爱，与广大游戏玩家一起成长！

《网友世界》杂志

为中国电子学会主办的全国发行半月刊杂志。她以网络为中心，定位于所有和网络相关的用户群体。拥有网络应用、电脑软件、硬件＆时尚数码产品、游戏、网络文化等多个不同的版块，各种不同类型的网络爱好者都可以在其中找到自己满意的内容并得到收益。

《网友世界》配刊光盘涉及软件应用、流行游戏、网络文化、动漫周边等多个领域。牢牢把握着青年人的脉搏，在青年人中具有极高的影响力，是中国青年读者光盘形式消费的首选。全国知名的游戏公司、闪客、网络歌手等都将其视为发表作品并一举成名的第一战场。

《游戏机实用技术》杂志

《游戏机实用技术》半月刊是国内发行量最大的TV GAME杂志，获得了最广泛的玩家群体的认可！杂志以快速详细的攻略、丰富有趣的栏目、大量及时的新闻资讯、亲切幽默的读编交流，以及精美的版式和印刷等优势带给读者TV GAME的资讯盛宴！每期还附赠精彩的游戏影像光盘和精美的赠品，绝对超出普通的阅读体验！



3DM-SMV
www.plumbook.cn



&3DM-SMV
www.plumbook.cn



12A
COVER STAFF
封面用图:为你而生
封面设计:Jason
©SEGA 2005

游戏机实用技术 TV GAME

总第140期 TV GAME半月刊
2005年12月A

| 健康游戏忠告 |

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

CONTENTS

「游戏情报站」

4 "第9届CESA游戏大赏"颁奖礼召开
4 X360减货百万 极度紧缺？
5 PSP出货破千万 超值新套装推出
5 首款纯国产PS3/X360游戏公开
6 SCE韩国称雄 "PS集会2005"召开
10 新作短波

「前线狙击」

16 永不终结的最终幻想
26 圣剑传说DS 玛娜之子
28 .hack//G.U. Vol.1 再生
30 幽灵行动3：尖峰战士
32 心跳回忆 Girl's Side 2
34 三国志 中原之霸者
35 新牧场物语 无瑕人生

「特快专递」

49 为你而生
52 托尼·霍克的美国荒地

「攻略透解」

54 生化危机4
70 灵魂能力III
80 旺达与巨像
86 瑞奇：死锁



特别企划 42 翼之传说 飞行历史漫谈

游戏立方

107 多边共享区
109 问题小卖部
110 邪魔院
111 秘密花园

游戏类型说明

本刊内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A·RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A·AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S·RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

本刊内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

ARC	ARCADE，街机	PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品	PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品	PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
IDS	iQue DS,神游科技有限公司出品	SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台	SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品	WSC	WONDER SWAN COLOR，Bandai公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品	Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品	X360	Xbox 360，Microsoft公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品	小神游GBA	小神游GAMEBOY ADVANCE，神游科技有限公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品		

世界传说 换装迷宫3 ① | Namco ② | ③ RPG
GBA ④ | ⑤ テイルズ オブ ザ ワールド なりきりダンジョン3 | 2005年1月6日 ⑥ | E版 ⑦
1人 ⑧ | 自带记忆功能 ⑨ | ⑩ 128M | ⑪ 4800日元
无对应周边 ⑫ | ⑬ 推荐玩家年龄：全年龄

信息条说明

本刊将内文中所介绍的各款游戏的基本情况都集中在信息条中，信息条的说明如下：

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售时间 7.发售地区 8.游戏人数 9.记忆要求 10.卡带容量，此项只对应GBA游戏 11.售价 12.对应的额外周边/备注信息 13.推荐玩家年龄

www.plumbook.cn

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关游戏版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位及个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负—投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2.独家授权—对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

总顾问：李子奇
社长/总编：司马
常务副社长：马力
编辑部主任：王义
执行主编：郑翔

责任编辑：王梓 杨晶
一编室主任：高晓兰
二编室主任：徐瑞金
印务总监：肖明友
广告总监：刘方

编委：陈汝康 李昌奇 冯蔚骁 刘志凌 黎振基 吴淦 钱维量 许濂俊 董磊

主管：甘肃省科学技术协会
出版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱
邮政编码：730000
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
E-mail：ucg@ucg.com.cn

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告许可证：甘工商广字:620000400011
广告邮箱：ad@ucg.com.cn
组版：深圳市新年视觉电脑设计有限公司
印刷：北京华联印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2005年12月1日
定价：人民币9.80元

游戏光环 Gamehalo 本期光盘内容



01	快打旋风 适者生存	02:26
02	任侠传 Opening	01:35
03	超级马里奥足球	01:00
04	指环王 战略版	01:50
05	旺达与巨像 完全攻略影像	33:12
06	Capcom Fighting Jam 究极连技欣赏	08:14
07	游戏动漫园	13:34

小提示：杂志内文中有 游戏光环 标志的游戏，即可在本期VCD中找到相应的游戏影像！

每期固定栏目

14 新作发售表 近期即将发售的游戏列表
36 排行榜 检阅游戏销售的实际成绩
38 黄金眼 最近发售游戏的多视角评价
90 电子竞技场 报道竞技游戏资讯，体验电子竞技魅力
93 火热秘技 最快速、最实用的秘技火热呈上
94 自由谈 让读者玩友在此畅所欲言
96 游戏动漫园 游戏与动漫的互动
98 游风艺苑 拿起画笔，描绘你自己的游戏
99 互动信箱 一起办好属于大家的游戏杂志
100 读编往来 读者与编辑的轻松交流
104 小编寄语 倾听小编们的生活感悟

游戏界基本用语解释

公司 英特尔：即Intel，全球最大的半导体芯片制造商。英特尔成立于1968年，1971年推出了全球第一个微处理器。2004年英特尔的年营业收入高达342亿美元，全球员工数量多达9.1万人。

人物 日野晃博：日本独立游戏开发商新秀Level-5的创始人兼社长，由于开发了《勇者斗恶龙Ⅷ》而在日本游戏业声名鹊起。日野晃博出生于福冈县大牟田市，毕业于福冈理工系专门学校，1998年创立Level-5。2000年Level-5的第一款PS2游戏《黑云》仅在北美地区销量就超过100万套。

术语 PRT：全称为"Precomputed Radiance Transfer"（预计算辐射传递），是次世代游戏引擎中经常用到的图形技术。PRT技术在模拟全局光照方面有着极高效率和出色效果，能够模拟出真实的光线散射、自阴影效果、半透明物体次表面散射等效果。

游戏 《鬼屋魔影》：英文原名为《Alone in the Dark》，3D恐怖动作AVG类型游戏的开拓者。《鬼屋魔影》第一作于1992年在PC上推出，由法国的Infogrames公司发行。该系列最新作《鬼屋魔影5》将在PS3和X360上推出。

游戏索引

本期内文中所出现的游戏按汉语拼音排序如下

GBA
公主联盟 …… 10
口袋妖怪 不可思议的迷宫 红色救助队 …… 12
最终幻想Ⅳ …… 23
最终幻想Ⅴ …… 24
最终幻想Ⅵ …… 25

MOBILE
危机之前 －最终幻想Ⅶ－ …… 22

NDS
口袋妖怪 不可思议的迷宫 青色救助队 …… 12
口袋妖怪突击队 …… 12
圣剑传说DS 玛娜之子 …… 26
为你而生 …… 38 49
异度传说Ⅰ·Ⅱ …… 13
异类接触 …… 11
银河战士PRIME 弹珠台 …… 39
最终幻想Ⅲ …… 23

NGC
托尼·霍克的美国荒地 …… 39 52
幽灵行动3：尖峰战士 …… 30

PS2
.hack//G.U. Vol.1 再生 …… 28
不宣而战 …… 40
地狱犬的挽歌 －最终幻想Ⅶ－ …… 20
怪物猎人2 dos …… 10
皇牌空战 零 贝尔肯战役 …… 11
交响诗篇 TR1 NEW WAVE …… 40
杰克 极限赛车 …… 40
今天开始是魔王 …… 10
灵魂能力Ⅲ …… 38 70
梦幻模拟战Ⅲ …… 40
忍道 戒 …… 11
任侠传 渡世人一代记 …… 13
瑞奇：死锁 …… 39 86
生化危机4 …… 38 54
托尼·霍克的美国荒地 …… 39 52
旺达与巨像 …… 38 80
星球大战 战斗前线Ⅱ …… 40
心跳回忆 Girl's Side 2 …… 32
义经英雄传 修罗 …… 39
幽灵行动3：尖峰战士 …… 30
最终幻想Ⅻ …… 16

PSP
横行霸道 自由城故事 …… 39
激·战国无双 …… 12
三国志 中原之霸者 …… 34
危机之核 －最终幻想Ⅶ－ …… 22
新牧场物语 无瑕人生 …… 35
星球大战 战斗前线Ⅱ …… 40

Xbox
不宣而战 …… 40
托尼·霍克的美国荒地 …… 39 52
星球大战 战斗前线Ⅱ …… 40
幽灵行动3：尖峰战士 …… 30

X360
幽灵行动3：尖峰战士 …… 30

www.plumbook.cn

游戏情报站

“第9届CESA游戏大赏”颁奖礼召开，Level-5社长泪洒领奖台！

事件 《勇者斗恶龙VIII》、《银河游侠》获大奖，日野晃博含泪领奖



由日本电脑娱乐供应商协会CESA举办的“CESA游戏大奖”（CESA Game Awards）是堪称日本游戏业奥斯卡的权威大奖。10月27日，CESA在东京举办了“第9届CESA游戏大赏”。今年的CESA游戏大奖分为“Game Awards 2004－2005”（评选对象为2004年4月1日至2005年3月31日之间发售的游戏）、“Game Awards Future”（评选对象为东京游戏展2005上展出的作品）以及“Game Awards Indies”（评选对象为独立制作人创作的尚未商品化的游戏）。

今年的CESA大奖最大赢家当数业界新势力Level-5，由Level-5开发的《勇者斗恶龙VIII》获得了代表最高荣誉的“最优秀奖”，而在东京游戏展上展出的《银河游侠》也成为“Game Awards Future”的获奖作品。Level-5社长日野晃博上台领奖时竟感动到泪流满面。日野表示，他是从《Love Match Tennis》开始与《DQ》之父堀井雄二合作的，如今能够与他一起获奖实在是非常荣幸。日野晃博是因为初代《勇者斗恶龙》而决定加入游戏业，能因《勇者斗恶龙VIII》获奖是对他职业生涯最好的肯定。





▲Level-5社长在领奖时泪流满面。

Game Awards 2004－2005

获奖游戏	公司	平台
最优秀奖		
获奖游戏	公司	平台
勇者斗恶龙VIII	S・E	PS2
优秀奖		
获奖游戏	公司	平台
GT赛车4	SCE	PS2
瓦里奥制造 摸摸乐	任天堂	NDS
3年级2班金八老师	Chunsoft	PS2
真・三国无双4	Koei	PS2
大合奏！乐队兄弟	任天堂	NDS
勇者斗恶龙VIII	S・E	PS2
生化危机4	Capcom	NGC
口袋妖怪 绿宝石	任天堂	GBA
大众高尔夫携带版	SCE	PSP
潜龙谍影3	Konami	PS2
陨石大战	Bandai	NDS
胜利十一人8	Konami	PS2
最佳销量奖		
获奖游戏	公司	平台
勇者斗恶龙VIII	S・E	PS2
全球奖 日本作品部门		
获奖游戏	公司	平台
胜利十一人8	Konami	PS2
全球奖 海外作品部门		
获奖游戏	公司	平台
光环2	微软	Xbox
特别奖		
获奖游戏	公司	平台
实战柏青哥必胜法！北斗神拳	世嘉	PS2

Game Awards Future

获奖游戏	公司	平台
大神	Capcom	PS2
机动战士高达SEED 连合对扎夫特	Bandai	PS2
王国之心2	S・E	PS2
深渊传说	Namco	PS2
九十九夜	微软	X360
如龙	世嘉	PS2
怪物猎人2	Capcom	PS2
最终幻想XII	S・E	PS2
银河游侠	SCE	PS2
Loco Roco	SCE	PSP
旺达与巨像	SCE	PS2

Game Awards Indies

获奖游戏	获奖制作者	平台
大奖		
获奖游戏	获奖制作者	平台
AMIDA	富山县立大学技术电脑俱乐部 大门义弘	PC
优秀奖		
爱情剪票口	Konami School TEMP 田中准也／中山千明	手机

X360减货百万极度紧缺？

硬件 X360年内出货仅150万，本财年预计销量500万？

微软日前公布了截至9月30日的第一财季财务报告。本财季整个微软集团的依然保持高速成长，营业收入从去年同期的91.9亿美元增长到97.4亿美元，增幅为6%。这一增幅比预期有所降低，主要原因是之前在RealNetworks的官司案中，微软向这家出品RealOne的公司赔偿了3.61亿美元。不过整个微软集团的税后净利润依然有31.4亿美元，增幅高达24%。本财季微软惟一一个收入降低的部门是负责Xbox事业的家庭娱乐部门，其营业收入为5.25亿美元，而去年同期为6.34亿美元。家庭娱乐部的亏损额从去年同期的1.38亿美元增加到1.41亿美元。

微软方面表示，本财季Xbox事业部门经营业绩下降的主要原因是为筹备X360上市而投入了大量资金。该公司第二财季的营业状况已经成为人们关注的焦点。因此去年的这一财季是该部门第一次实现盈利，而今年的这一财季则是赶上了X360上市。根据一些分析家的预测，X360年内的出货量将不可能达到之前预计的250万台。美银证券的分析家Gary Cooper预测X360年内出货量大约为140～160万台，而UBS证券的分析家Mike Wallace也将之前预计的250万台出货量修改为150万台。据估计，X360年内在北美的出货量应该是80万台，欧洲为40～50万台，日本为10～20万台。微软方面虽然并未确定年内的大约出货量数字，不过X360年内的缺货情况已经不可避免。微软预计到其本财年结束前（2006年6月底），X360的全球出货量将为450～550万台。

www.plumbook.cn

PSP出货破千万超值新套装推出

硬件 PSP全球出货量突破千万，超值“Giga Pack”公布


▲日版“PSP Giga Pack”将推出标准的黑色和陶瓷白两种。

10月20日，SCE宣布PSP自去年12月在日本推出后，只用了不到10个月的时间，其全球累计出货量就已经突破1000万台，成为SCE普及速度最快的一部主机。这一千万台的销量分布为：日本及其他亚洲地区300万台、北美447万台、欧洲253万台。截至9月底，全球已经推出197款PSP游戏，累计出货量为1960万套。由于欧美的UMD影碟销售情况惊人，UMD影碟的全球累计出货量高达1500万套，逼近PSP游戏销量。

为了庆祝PSP出货量突破千万大关，同时迎接年末商战，SCE宣布将于11月17日在全球各地推出一款“PSP Giga Pack”套装，其售价分别为29800日元、299美元和299欧元。这套“Giga Pack”的内容与原先的“Value Pack”基本相同，不同之处就在于将之前附送的32MB短记忆棒更换为1GB短记忆棒。只要增加50美元，玩家就可以获得一张1GB的记忆棒，用于大容量电影、音乐和游戏的存放，对于多功能的PSP来说是非常实惠的。此外，随着Giga Pack的上市，SCEH方面也宣布港版“PSP Value Pack”从原来的1980港币降价至1780港币；台湾版从8800新台币降价至7480新台币。

欧洲游戏商爆出黑手党丑闻

事件 曾参与黑手党组织Gizmondo多名高层集体辞职

据瑞典的《Aftonbladet》日报报道，Gizmondo公司的高层由于涉嫌与瑞典黑手党有关，目前已经辞去职务。据报道，这起事件涉及Gizmondo Europe的多名高级职员。

据悉，Gizmondo的首席执行官Stefan Eriksson已经被确认与瑞典的乌普萨拉黑手党组织有密切关系，并且在10年前有过犯罪行为。另外两名职员也因为之前与该组织的关系而辞职。不过在这次大规模辞职中职务最高的则是Tiger Telematics(Gizmondo母公司)的创始人兼主席Carl Freer，他还与Eriksson共同创办了第三方游戏开发商“北极光软件有限公司”，这家公司投资350万美元开发了两款游戏。

Eriksson辞职后将会“从事新的企业投资”，而Freer则是因为“相信Tiger已经进入成熟期”，因而决定从事新的企业投资。Freer离去之后，Tiger的首席执行官Michael Carrender将会顶替他的位子。在辞职之后，这两位高层仍然持有公司的股票。在几位高层的黑手党背景曝光之后，Gizmondo的发言人表示他们正在对其他员工的背景进行调查。Gizmondo过去也有对员工背景进行调查，不过最多只检查到7年前，因此像Eriksson那种有着10年老底的情况就成了漏网之鱼。

Gizmondo掌机是一款采用了PPC架构的多功能掌机，于3月19日在英国上市，目前在欧洲的销量已经超过65万台。售价299美元的美版Gizmondo最近刚刚在北美上市。


◀Gizmondo是一部性价比相当高的掌机，可惜缺乏软件支持。

首款纯国产PS3/X360游戏公开

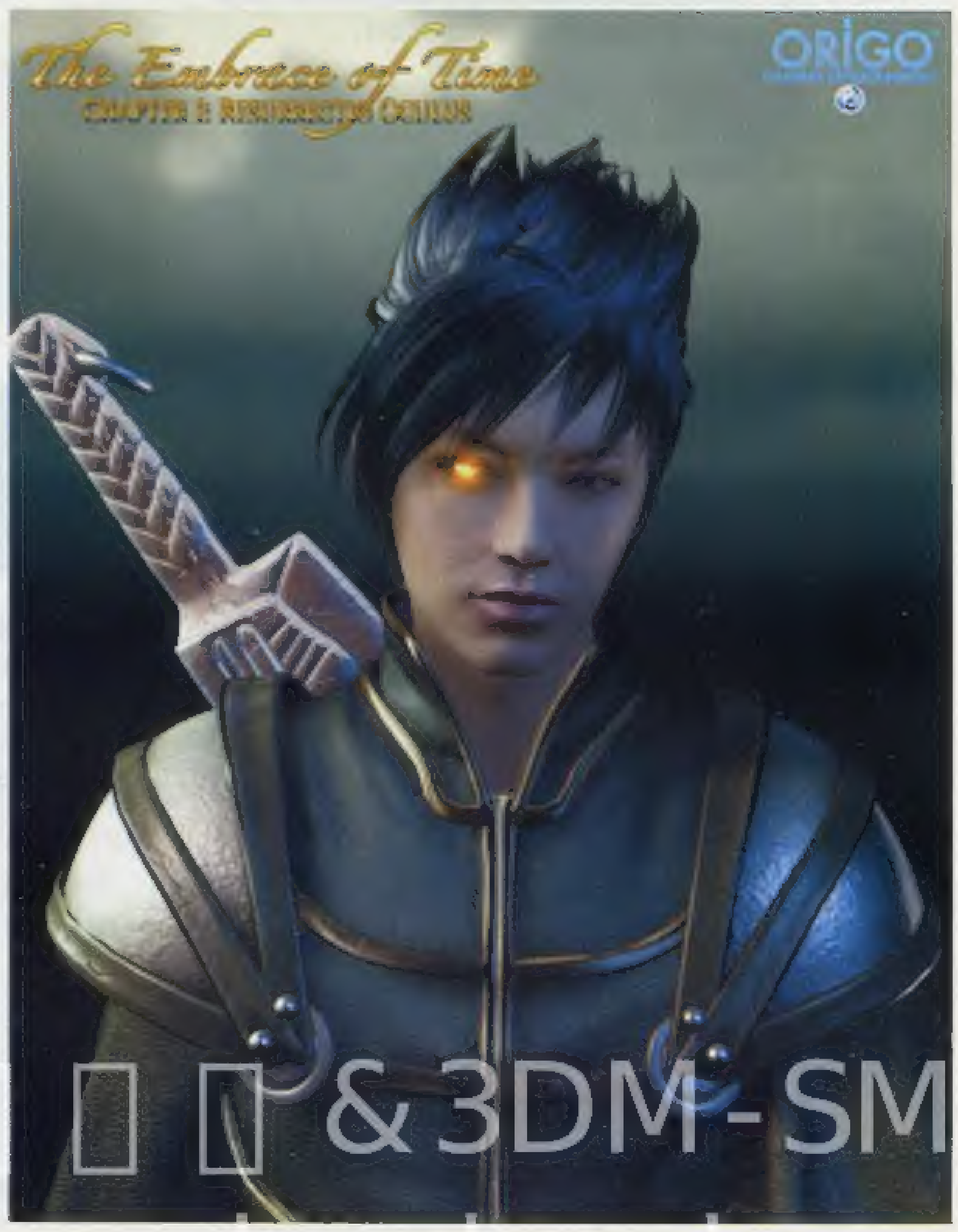
软件 上海起点游戏娱乐公司将开发两款次世代游戏

位于中国上海的起点游戏娱乐公司(ORiGO Gaming Entertainment)是一家新成立不久的独立游戏开发商及图形制作外包厂商，该公司的主要业务是为美国、欧洲和日本市场开发次世代及掌机游戏，最近这家公司公布了两款面向PS3和X360平台的次世代游戏。



▲《The Embrace of Time》的人设很有中国特色。

目前起点公司的核心组员共有20多人，这次公开的两款游戏分别是RPG《The Embrace of Time》以及动作游戏《Data-Fly》。《The Embrace of Time》是一个四部曲，目前公开的第一部叫做《Resurrectio Oculus》，这四部作品预计将横跨十年推出。另外一款叫做《Data-Fly》，其主角是一位有着绿色眼睛、穿着金属外衣的女性。根据目前得到的消息，本作将会有很多潜入行动元素，主角能够扫描游戏世界中各种物体，并通过一定的能量将其复制出来。你可以通过多种方式误导敌人，并且有一些机械敌人是可以控制的。



&3DM-SMV
www.plumbook.cn

《光环》中文小说三部曲隆重上市

特报 《科幻世界》杂志社出版《光环》小说版全面上市

2004年11月9日，与《光环2》同步上市的官方攻略的初印数量就有110万本，首日销量更是达到了27万本，直逼克林顿的自传《我的生活》。此外，微软为《光环》电影版剧本作者支付的稿酬也是高达100万美元。《光环》不仅在游戏领域获得成功，在文学方面也颇有商业价值。鉴于此，《科幻世界》杂志社为国内的广大《光环》迷引进了小说版，并已于10月底上市。

《光环》的小说版作者为知名科幻小说家Eric Nylund，在美国上市后也获得了相当高的评价，仅第一部的销量就达到了20万本，并且登上了《出版商周刊》的畅销书排行榜。目前《光环》的小说版在美国已经出到第四本，而此次《科幻世界》杂志社引进的则是其中的前三部，分别为《致远星的沦陷》、《洪魔》和《初次反击》。《科幻世界》杂志社对《Halo》的译名为《光晕》。



SCE韩国称雄"PS集会2005"召开

特报 SCEK于韩国召开"PS集会2005"公布未来战略


▲韩国的"PS集会2005"以宴会的形式举办。

10月20日，韩国SCEK于首尔召开了"PS集会2005"。与往常一样，此次发表会主要分为PS2、PSP和PS3三个部分，现场共有200多名业内相关人士以及记者出席。

首先是在掌机市场方面。PSP在韩国发售之后一直是超流行的时尚产品，目前已经获得了韩国56%的掌机市场份额，而NDS和GBA的市场份额总和只有20.8%。PSP在韩国的销量已经超过18万台。SCEK将于韩国推出陶瓷白新版PSP以及"Giga Pack"。此外，SCEK将会大力开拓PSP的多媒体功能，现场大力推介的是将于11月4日发售的《History of BoA》音乐UMD，其售价为1.5万韩元。家用机市场方面，PS2在韩国获得完胜，占领了韩国家用机市场93%的市场份额。SCEK宣布将于2005下半财年在韩国推出70多款PS2游戏，而PSP游戏也将有40多款。现场还播放了PS3的诸多大作影像，SCEK的发言人宣称PS3的性能是PS2的35倍，是当前主流PC的10倍，是X360的两倍。


▲红遍亚洲的BoA将会推出音乐UMD《History of BoA》。

新闻短波

绸缎银超薄PS2



SCEJ宣布将于11月23日在日本推出一款型号为"SCPH-75000 SSS"的绸缎银超薄PS2，绸缎银颜色的Dual Shock 2手柄和记忆卡也将于同日上市，售价各为2940日元。

PS3家长控制系统

SCE在东京市政府召开的一个会议上表示，PS3将会内置家长内容控制系统，家长可以为主机设定游戏的年龄控制级别。推荐游戏年龄超过该级别的游戏需要输入密码才能运行。

"革命"发售时间

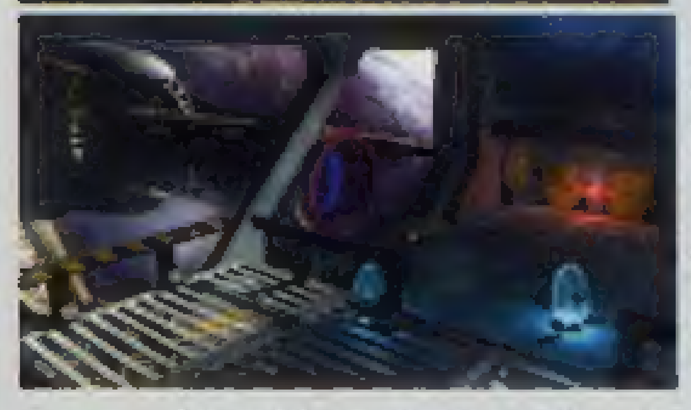
任天堂社长岩田聪在接受《日经商业》的采访时说，"革命"的发售时间是在2006年4月1日至12月31日之间，并且有可能全球同步推出。岩田聪表示，"革命"一定要卖得比NGC多，否则就意味着彻底失败。

NDS手写识别新技术

任天堂目前已与加拿大的Zi Corp合作，获得了Zi的Decuma手写识别技术，通过该技术可以大大提高NDS的智能手写识别能力。并且该技术对处理器性能要求较低，存储器占有率也较小。

隼龙VS士官长





Tecmo与Bungie日前正式公开了貌似士官长(Master Chief)的隐藏角色与隼龙在《死或生4》中战斗的场面，而战斗场景则是《光环》中出现的太空船。这位与士官长有着同样打扮的角色叫做Spartan-458，是一名女性角色。Spartan-458的真名叫做Linda，是幸存下来的最后四位斯巴达人之一。坂垣伴信透露，将《光环》和《死或生》两个系列融合起来的想法是在两年前的E3展上与Bungie Studios的经理Pete Parsons一起想到的。

120fps的PS3游戏

在东京召开的国际数码大会上，久多良木健表示到了PS3时代，游戏的每秒运行帧数将会达到120帧。虽然目前市面上还没有每秒刷新120帧的电视机，当这些新一代电视机上市时，PS3将会充分发挥其优势。

《梦幻骑士V》全3D





Atlus宣布将会在PS2上推出全3D化的《梦幻骑士V：历代记》(Growlanser V：Generations)。本作仍由漆原智志担当人设，而所有人物在游戏中将会以真实比例出现。游戏场景采用预渲染的CG贴图，显得十分华丽。本作在剧情上将会引入多角色的多章节系统，各个章节会有不同的主角。

PSP转接电视



英国的Fire International公司宣布将于12月推出一款将PSP的影音信号传输到电视中的转接器"Blaze PSP to TV Projector"，将该产品罩在PSP屏幕上，再通过AV线将影音信号输出到电视中，就可以用电视作为PSP的显示屏。

麦当劳的NDS网络

任天堂宣布将会与美国麦当劳以及Wi-Fi无线网络服务供应商Wayport合作，提供NDS的免费无线网络服务。只要是在美国国内安装有Wi-Fi无线终端的麦当劳内，用户均可使用NDS接入无线网络，享受NDS的网络游戏乐趣。任天堂表示，目前他们大力开展的Wi-Fi无线网络服务并不局限于NDS，未来的"革命"主机也会在服务范围之内。

《FFIV》特别版GBM



GBA版《最终幻想IV》即将于12月15日发售，Square Enix日前宣布将会推出该作的同捆限量版GBM主机。该主机的面板由系列御用插画家天野喜孝设计，其售价未定。

《世界空军》更名



Taito宣布X360空战大作《世界空军》将会更名为《Over G~Energy Airforce》。本作由末弥纯担当人设，剧本由《金田一少年事件簿 悲报岛的惨剧》的小说家泽村光彦创作，配乐为摇滚乐团"圣女贞德"制作。

《上古卷轴IV》大延期

2K Games宣布原定于11月22日与X360同步上市的《上古卷轴IV：湮灭》将会延期到该公司的第二财季发售，即2006年2月至2006年4月期间。

PSP《心跳回忆》

Konami日前公布了PSP版《心跳回忆》的实际游戏画面。本作是PS版原作的直接复刻，画面是在4:3的小窗口中进行的。本作将于明年春季发售，目前Konami正在Konami Style网站上征求玩家的限定版赠品意见。



《钟楼》电影版

据报道，Mayham Project公司目前已经邀请了知名剧作家Todd Farmer进行著名恐怖游戏《钟楼》的电影版剧本创作。PS2上的《钟楼3》是日本著名导演深作欣二的遗作。

UCG短信新闻

中国联通用户
发送RB到9355700
中国移动用户
发送RB到3355700

完全不用泡在网上，也不用苦苦等待最新杂志的到来——加入"UCG短信新闻"，你每天都能收到小编们精选的1~2条短信新闻。(5元包月)

www.plumbook.cn

RTS《伊苏 战略版》降临NDS

软件 经典动作RPG《伊苏》首次涉足战略类





Falcom的"《伊苏》系列"是动作RPG领域的一个超人气系列，如今该系列将会以全新形态出现在掌机上。Marvelous日前宣布将会推出一款NDS新作《伊苏 战略版》(Ys Strategy)，这将会是一款利用了NDS触摸屏特性的即时战略游戏。并且将会支持NDS的Wi-Fi Connection无线网络服务，让玩家可以无线上网下载新内容。本作将于2006年春季发售。

在《伊苏 战略版》中，上屏幕显示地图以及玩家目前所有的资源，而下屏幕则是显示实际游戏画面，以及代表各种行动的图标。使用L键可以切换视点。玩家可以用触控笔直接进行作战单位的点选和控制。本作在系统上与传统的即时战略游戏相同，游戏刚开始的时候主要是收集资源，指挥各单位收集食物、金钱、石矿以及各种原材料。随后通过军营和兵工厂建造作战单位，组建军队，将军队投入战争，在战争中还可以使用各种魔法。



本作发生在"《伊苏》系列"所在的世界中，男女主角从埃斯塔里亚王国开始出发。主角是一位失去记忆的剑客，名字叫Abel Renford，他的目标是成为传奇战士。女主角Lione是埃斯塔里亚王国的女王，她是远古伊苏国六神官的后裔。

玩家最佳聚会点"X360休闲室"开张

特报 体验次世代游戏生活，东京青山X360概念店



▲通体玻璃外墙的设计使得店外的街景一目了然。

为了让人们感受次世代的游戏生活，微软之前已经宣布将会在全球各地修建X360的概念店，如今位于东京青山的"X360休闲室"终于开张了。开张当日，各界名流纷纷到场庆贺，包括小岛秀夫、中裕司、冈本吉起、稻船敬二、田中弘道等知名制作人以及来自演艺圈和体坛的名人。

"X360休闲室"是一家类似咖啡店的营业场所，不同之处在于这里面的装修全部都是体现了X360的主题风格，并且设置了6台X360试玩机供顾客试玩。光顾该店的顾客可以一边吃饭喝饮料，一边体验X360的魅力。该店将会一直开到2006年1月15日，圣诞及新年期间照常营业，营业时间为11点到22点。

该店内提供的试玩游戏分别为：《九十九夜》、《一起来派对》、《卡美奥：元素之力》、《真·三国无双4 Special》、《山脊赛车6》和《摔角王国》。在这里面试玩游戏是免费的，不过需要事先预约。店内的菜单会在官方网站公开，据称价格会比较公道。17点之后会有酒水供应。



▲店内还模仿普通家庭客厅设置了两个沙发，配备了X360和42寸电视以及环绕立体声音响。



▲天花板这个X360标志"破土而出"的设计非常引人注目。



◀店内有知名艺人、运动员以及其他企业设计的X360面板数十种用于展示。

流言板

PS3售价低于4万日元?

在过去的几个月里，日本的CoolGamer网站接连提供了多条有关日本游戏市场的第一手消息，并且所有消息最后都得到了证实。最近该站又更新了一条消息：PS3售价肯定会低于4万日元。几个月前，索尼方面也有发言人透露PS3的价格应该在4万日元以下，而从最近业内人士的广泛推测来看，PS3售价为39800日元的可能性极高。

可信度 ★★★★☆

PSP《传说》新作?

最近在日本各零售店中流通的一份PSP新作名单中赫然出现了"Tales of XXX"的字样，表明将会有一款PSP版《传说》新作于2006年发售。不过至于这款游戏将会是移植作品还是原创新作目前尚未可知。

可信度 ★★★☆☆

《鬼泣 斯巴达之舞》?

据报道，Capcom将会在PSP上推出两款大作。首先是《鬼泣 斯巴达之舞》(Devil May Cry: Dance of Sparda)，其次是从PS2移植过来的《生化危机 逃出生天》。虽然尚未得到确认，不过考虑到PSP目前出货量已突破千万，而Capcom的真正重量级游戏也未曾在PSP上推出，因此推出这样两部作品的可能性还是相当高的。

另外，据称Capcom也将会在NDS上推出《Chibiru May Cry》，本作将会是采用《红侠乔伊》画面风格制作的《鬼泣》外传型作品。由于之前但丁已经在《红侠乔伊》中客串，并且获得了好评，这样一款游戏的出现也算顺理成章。

可信度 ★★★★☆

本期关注数字

SCE收入飙升79.1%

索尼公布的截至9月30日的第二财季财务报告显示，虽然由于CRT电视部门和电影部门的亏损使得整体营业收入再次降低，SCE的经营状况却大大超出预期。本财季SCE的运营收入达到了2142亿日元，比去年同期飙升了79.1%。SCE从去年同期的净亏损59亿日元扭亏为盈，实现了82亿日元的净利润。

本财季PS2销量为500万台(去年同期为302万台)，PSP销量为375万台。目前SCE已经将PSP和PS2的每月出货目标各制定为100万台，预计在本财年结束前分别卖出1400万台。软件方面，PS2的游戏软件销量比去年同期减少了600多万套，本财季销量为5000万套。本财季PSP的游戏软件销量为900万套。

101101000

微软最近开始再次进行一个X360的神秘网站造势活动，新开张的www.101101000.com又一次与人们玩起了捉迷藏。域名"101101000"是一个电脑二进制数字，其意为"360"。网站中有一个白色圆球，以及0和1构成的各种二进制数字。白球下方还可以输入文字，输入一些特定的文字圆球会变为特殊形状。这个神秘网站到底会有什么信息公布呢?

www.plumbook.cn

再造"传奇"？

文 星夜

2001年，当我们陶醉在步入成熟期的PS2美丽游戏世界之中时，盛大正在用一款低技术含量的游戏创造中国游戏市场的最初规模。

2005年，当我们开始翘首期待X360的"360度全方位家庭娱乐体验"，盛大向世人捧出了他们的神秘盒子。历时一年多，斥资4.5亿美元打造的多媒体娱乐整合计划终于浮出水面，一些媒体惊呼：盛大娱乐帝国初具雏形！

渡江战役

盛大的发展故事已经与他赖以生存的游戏一样成为中国互联网产业的"传奇"。2004年5月13日，盛大在美国纳斯达克成功上市，首批融资1.524亿美元。不过与此前在美国上市的几家国内互联网企业不同，盛大的上市主要目的并非圈钱。《传奇》走红之后，盛大通过一系列代理或自主研发的网游夺下了国内网游市场的半壁江山。网游产业巨大的利润让盛大在资金上游刃有余，纳斯达克上市的主要目的在于打通融资渠道，为将来的收购和长远发展做好准备。果不其然，在纳斯达克上市后，盛大频出大手笔。2004年7月，盛大对中国最大的在线对战游戏平台运营商上海浩方公司进行战略性投资，同一个月盛大收购了知名棋牌休闲游戏开发运营商边锋软件；2004年10月，盛大收购中国文学门户网站起点中文网；2004年11月，盛大收购《传奇》开发商韩国Actoz的控股权；2005年2月，盛大获得新浪19.5%的股份；2005年3月，盛大与百度结成战略合作伙伴关系；2005年4月，盛大与环球音乐结成战略合作伙伴关系。种种迹象表明，盛大正在酝酿一个庞大的计划。为这项计划，盛大投入了4.5亿美元，与60多家几乎涵盖了所有互联网及娱乐内容的厂商结成了战略合作伙伴关系。在盛大上市之前，陈天桥曾扬言要当网络迪士尼，当时人们以为这只是说服华尔街投资者的宣传口号。如今这一计划的轮廓开始逐渐清晰：盛大的目标是通过电脑、电视和掌上设备三大平台的多媒体整合深入到中国的每一个家庭！

陈天桥曾经用解放战争形容盛大的战略部署。网络游戏是关东大战，对于盛大来说可谓胜利在握；家庭娱乐则是渡江战役，是盛大整体战略部署中最关键、最具决定性意义的环节。《传奇》是盛大的立足之本，至今仍在其整体收入中占有重要比例。然而产品的单一化对于一家公司长期发展是极为不利的因素。盛大运营的几款网游如今也开始步入衰退期，网易、九城等强劲对手正通过众多当红大作抢夺盛大的市场份额。作为一家大型国际上市企业，盛大需要加强投资者对他们的信心，他们需要有更丰富的产品组合、更大的市场空间。在网罗了数千万网民之后，盛大自然而然地将目光投向更为广阔的市场：全国数亿个普通家庭。

目前中国网络游戏市场仍以MMORPG为主体，此类游戏过长的时间投入以及相对复杂性使其无法得到真正的大众化普及。韩国网游产业在扩张到极度饱和的状态后，目前正朝着简单轻松的休闲型网游方向发展，力图吸引那些平常不玩游戏的普通消费者。而目前国内网游业也有向这一方向靠拢的趋势。要开拓更新、更庞大的市场群体，"简单"是一个重要前提。盛大很早之前就已经意识到休闲网游的巨大前景，并且从韩国引进了《泡泡堂》、《冒险岛Online》等休闲网游，凭借其强大实力在国内刮起了一股休闲网游之风。不过盛大的目标不止于此，他们的目的是让玩游戏成为与看电视、看影碟一样普及的日常生活的一部分。于是围绕"EZ"(与英文中的easy谐音)这一全新品牌，盛大的家庭多媒体娱乐计划开始全面启动！

互动、娱乐与媒体

普华永道发表的数据显示，到2009年，亚太将成为最庞大的游戏市场，市场规模将达到230亿美元。目前韩国游戏业的总市场规模为43亿美元，日本游戏业总市场规模也不足60亿美元。在这230亿美元中，中国被认为是最有希望的顶梁柱。当微软和索尼相继为其家庭多媒体娱乐战略摆开阵势之时，中国国内企业早已看到本土市场的巨大潜力，而第一个吃螃蟹的人并非只有陈天桥。



▲"《传奇》系列"仍是盛大的主要利润来源。

EZ Station公开之前4天，"海信盒子"率先与世人见面。海信的"智佳M媒体娱乐中心(EPC)"是一部在设计概念上与EZ Station相同的产品，不同的是EPC面向的是高端市场，售价高达9000元人民币！显然，这样的价位在国内是不可能有多大市场的，不过EPC的出现至少在某种程度上表明了国内家电厂商已经开始部署家庭多媒体娱乐战略。关注国内游戏业的人应该还记得3年前长虹开发国产游戏机一事。长虹一直试图从传统家电企业转变为一家面向个人或家庭的信息产品和服务提供商，2002年中，长虹宣布将与日本厂商合作开发国产游戏机，并由台湾凌阳提供32及64位处理器MCU。虽然此事最后不了了之，长虹对于游戏机开发仍然情有独钟。于是在盛大的EZ Station计划中，长虹又扮演了一个重要角色。


▲外形酷似DVD的EZ Station。

2005年5月25日，盛大与四川长虹结成战略合作伙伴关系。长虹成立了"长虹朝华"，其主要业务就是生产销售EZ Station。按照业内的广泛猜测，EZ Station的售价应该是在3000元左右。比起海信盒子，盛大盒子在内容供应和价格上都具有绝对优势。问题是，这样一款据称在年底便可投产的产品至今仍未公布任何规格细节。盛大对于该产品的描述中提及了各种多媒体应用，就是对游戏功能几乎只字未提。与其说是游戏机，EZ Station更像是一部DVD播放器。这一切不禁让人怀疑EZ Station也不过是概念炒作而已。

从国内的游戏硬件研发能力以及成本考虑，EZ Station的性能不可能很高。实际上，陈天桥也曾经表示盛大盒子将会装满简单的休闲游戏。在性能上，EZ Station与X360、PS3等次世代主机绝对不存在可比性。若是单从游戏机的角度考虑，EZ Station实在没有多大吸引力。不过EZ Station显然不是单纯的游戏机，比起X360，EZ Station在多媒体构想上走得更远。

陈天桥将"互动娱乐媒体"拆分为互动、娱乐与媒体，互动指的是电脑、电视和掌上设备三大平台，娱乐指的是游戏、音乐、电影等内容供应，而媒体则是指类似于媒体的商业运作模式。在商业运作方面，盛大目前在全国拥有18万个销售网点，拥有100万以上的银行卡付费用户和一套完善的计费系统。这一年多的收购与合作使得盛大在娱乐内容供应方面已经有了充足资源。盛大的最后一个环节就是借助电视和掌上设备这两大平台将他们的内容推向消费者。对于盛大来说，EZ Station就是一部客厅里的电脑，将盛大的网络娱乐从狭窄的书房搬到更为宽敞的客厅，同时带来更为庞大的用户群。从本质上说，将EZ Station称为"游戏机"并不准确，盛大将其定义为"宽带娱乐电脑"，这一点与X360"Always Online"的特性相似。不同之处在于，"Xbox Live卖场"销售的主要是游戏相关内容，而盛大则是通过EZ Station销售全方位娱乐内容。

www.plumbook.cn

6850元的试验品

EZ Station的操作系统基于Windows XP修改而成，目标是让“对电脑不熟悉的老人也能轻松操作”。EZ Station的遥控器则是可以直接当作游戏手柄，这一点让人想到了任天堂的“革命”。在游戏功能方面，盛大的市场目标并非传统玩家，或者说并非传统的家用机游戏玩家。不管盛大的实力有多强大，在很长一段时间内都不可能在这个被盗版和水货统治了十几年的市场上取得成功。盛大的首要目标是从未接触或者很少接触游戏的普通消费者，这是一块巨大的处女地。对于这些消费者而言，照片级游戏画面的吸引力不见得高于棋牌游戏。搭配EZ Station配备的摄像头和麦克风，用户可以舒舒服服地躺在沙发上，与远方的朋友边打麻将边聊天，这样的娱乐方式远比游戏更适合国情。盛大的另外一个市场就是网络游戏玩家。盛大有数以千万级的网络游戏玩家，对于有着极高忠诚度的网游玩家而言，能够用客厅的大电视享受他们心爱的网游是一个巨大的诱惑。



▲EZ Center的界面漂亮简洁，令人一目了然。无论是EZ Pod还是EZ Station都采用了这一界面。

EZ Station面临的一个最大风险在于消费者是否会为了一部与PC功能基本相同的产品而进行重复投资。将PC改造为游戏机的例子在国外并不罕见，最近的例子就是已经成为业界笑谈的“幻影”主机。幻影是一部抛弃了传统光碟媒体，直接采用网络付费下载进行游戏发行的PC架构的游戏机，然而由于在功能上与PC过于相似，这部主机自公布以来一直都是有影无形，成了真正的“幻影”。EZ Station的必要前提在于家庭宽带网络，暂且不提宽带网在国内的普及率，安装了宽带网的用户基本都配备有个人电脑。在娱乐支出上一向有限的国内普通家庭是否会为一部功能与内容都与PC类似的产品多支付数千元？

就在人们对EZ Station的市场定位猜测不已时，**盛大于10月28日公布了EZ Station第一款型号的售价：SE50G500的售价高达6850元！**这一价位显然超出多数人的预期。EZ Station很不幸地沦为与海信盒子同类的高端贵族型产品，盛大正在将EZ Station当作一台以电视机为显示器的中高配置电脑。如此高价位显然很难为广大普通消费者接受，而盛大对于EZ Station的市场前景似乎也存在疑虑。这款高价位的第一代产品充当了试金石的角色，其主要作用在于测试市场反应以及用户接受度。过于高昂的价格使得EZ Station只能进行小范围试销，即使销量极低，也不至于



▲EZ Pod的遥控器结合了鼠标、手柄和键盘的功能。

在硬件本身蒙受太大亏损。

相比之下，EZ Pod(盛大易宝)是在现阶段国情下更适合大规模推广的产品。EZ Pod是包含EZ Center宽带娱乐门户软件在内的电脑宽带娱乐升级套件，可以将PC升级为“家庭全能宽带娱乐中心”。通过集成了键盘和鼠标功能的遥控器，EZ Pod实际上将电脑转化为操作简单的电视机。**盛大的目标是通过这套产品将中国的7055万家庭互联网用户转化为盛大娱乐内容的直接销售对象。EZ Pod的售价为458元，通过这套设备就可以省去高昂的硬件购置成本。**盛大还将与英特尔合作进行市场推广，联合向国内的一万多家网吧提供EZ Center以及相关娱乐内容与服务体验。盛大的目标是在一年内卖出50万套EZ Pod，这是在对国内市场状况深刻了解的基础上做出的理性预期。通过两种产品双管齐下的方式，盛大可以让不愿重复消费的消费者购买EZ Pod，而没有电脑的消费者可以直接购买EZ Station。

半成品的网络掌机

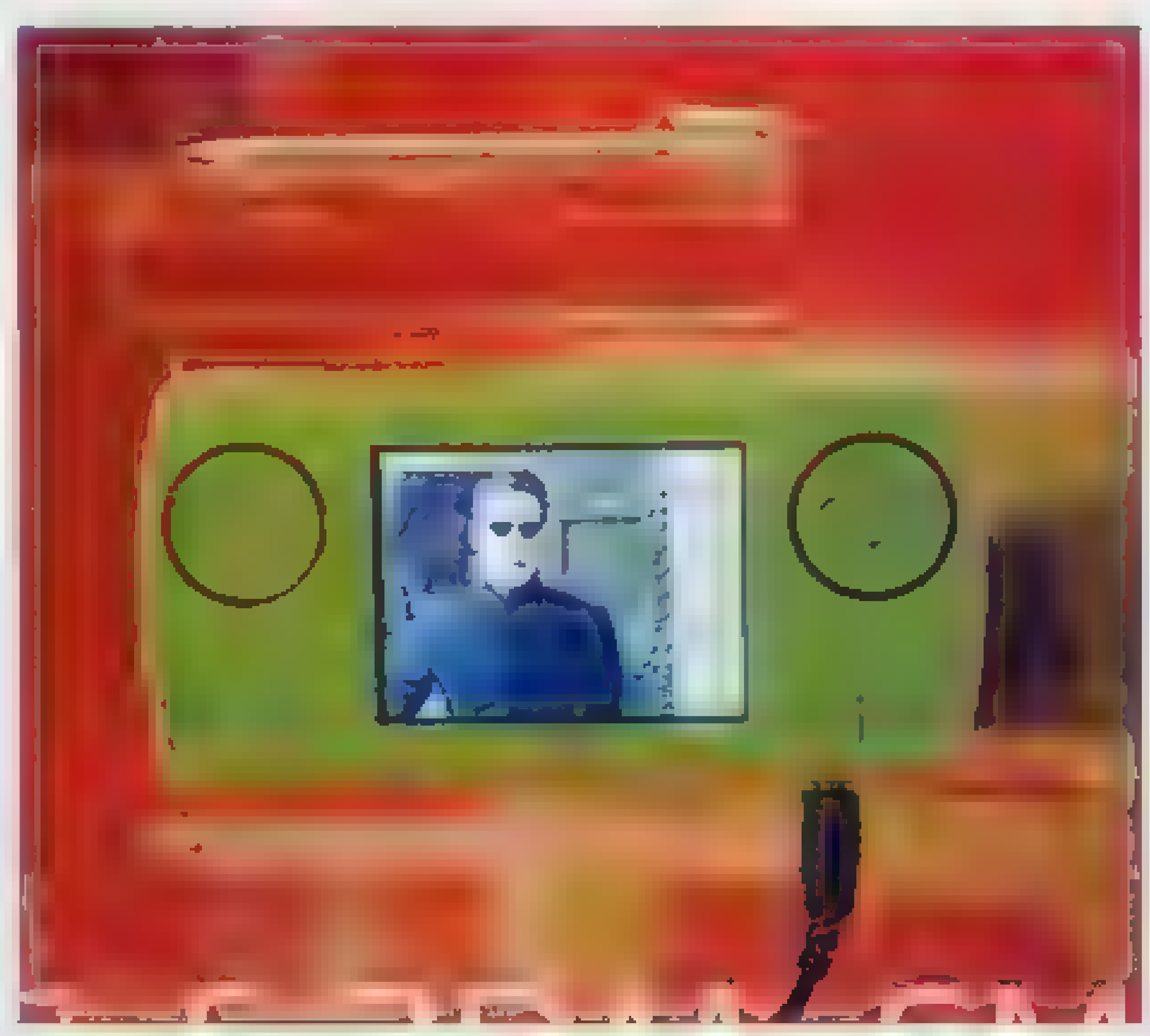
拉动盛大多媒体计划的三辆马车一辆是带动电脑平台的EZ Pod，一辆是带动电视平台的EZ Station，最后一辆则是EZ Mini。在这三款产品中，有着不错的外形设计的EZ Mini最受关注。号称全球第一款网络游戏掌机的EZ Mini采用了PPC架构，这也是在节约研发成本的前提下最合适的设计方案。不过PPC的主要用途毕竟不是游戏，其游戏运行表现显然比PSP等专业掌机逊色许多。据盛大方面透露，EZ Mini的价格为2000元以内，以相同配置的PPC来说，这样的价位颇为实惠。不过若是与同样有着多媒体特性的PSP相比，EZ Mini在性价比上仍有较大差距。PSP的UMD光驱、每秒多边形处理能力高达3500万的绘图芯片都是EZ Mini难以企及的。在游戏阵容方面，即便抛开版权问题不谈，以模拟器游戏为主体的EZ Mini也不可能与PSP相提并论。EZ Mini仅有的优势就在于其“掌上网络游戏”的概念，然而至少在两年内，EZ Mini仍无法实现人们所期望的“随身练级”的功能。

在硬件的网络功能上，EZ Mini并不比PSP和NDS强大。盛大的计划是在2007年推出可直接接入CDMA或者GPRS网络的新型号EZ Mini，而目前的型号只能在安装有热点的地方才能无线上网。然而目前在国内安装有热点的场所实在是少得可怜。另外一种可能的过渡解决方案是通过与蓝牙手机的无线数据传输令其接入GPRS或CDMA网络。不过采用这种方式，网速和稳定性都无法得到保证，对于有较高网络环境要求的网游而言并不现实。

在产品性质上，EZ Mini更接近于苹果的iPod。iPod与网络音乐下载服务iTunes的结合非常成功，为苹果创造了硬件和内容两个方面的利润渠道。多媒体娱乐内容的供应也是EZ Mini的重要环节，盛大已经明确表示硬件和内容供应是EZ Mini的两个盈利渠道。EZ Mini所采用的英特尔PXA270处理器是第一套整合Intel Wireless MMX技术的嵌入型产品，在影音多媒体处理性能上十分突出。然而在目前的市场状况下，国内泛滥的网络免费内容将成为盛大的一个巨大阻碍。类似iTunes的服务索尼目前也在尝试中，日本开通的P-tv就是面向PSP用户的多媒体网络商店，然而该服务自开通以来注册用户数量一直十分有限。在PSP有着庞大用户基础、且版权保护意识极强的日本尚且如此，EZ Mini的前景就更加难以想象了。

无论是EZ Pod、EZ Station还是EZ Mini，这三大平台的作用都是为盛大的网络多媒体资源整合作铺垫。长期以来，网络多媒体在国内一直是一种免费资源，并且几乎在网民中形成了根深蒂固的观念。网络付费内容能否被接受，或者说能否被大规模接受是盛大战略的关键。起点中文网收费VIP会员制度的成功证明了网络付费内容的可行性，随着市场的正规化，免费的内容将逐渐为收费内容所替代。在这个市场发展过程中将会有涌现出无数的竞争者，盛大作为一家国内实力型网络娱乐企业有着得天独厚的渠道优势，然而在技术上与国外同行相比存在较大差距。X360预计将可能于2006或2007年在国内上市，以该主机实现EZ Station的构想绰绰有余，其性能和价格也具有绝对优势。PSP预计也将进入中国，其性价比同样是EZ Mini无法企及的。不过微软与索尼在中国虽然也有着庞大的营销网络，其针对中国市场的多媒体娱乐内容供应却有所欠缺。

盛大的“渡江战役”才刚刚打响，EZ Station与EZ Mini仅仅是盛大的一块试金石，真正的重头在于今后的改良型产品。这几部新主机的出现标志着4.5亿美元打造的盛大新五年计划正式展开，这将会是一场长期而艰苦的战役，或许在未来几年内都无法看到胜利的曙光。微软用5年的时间和40亿美元的亏损赢得了全球第二的市场地位，盛大的4.5亿美元能否为其打造娱乐帝国，成为盛大的第二个“传奇”？我们将拭目以待！



▲EZ Mini的造型设计获得了多数人的认可，其影音播放能力也有不俗表现。

GBA 公主联盟 S・RPG



GBA最后的超华丽S・RPG登场！

在Crystal Swan（改良型的WSC）推出之时，一款玩法独特、画面华丽的RPG《利维埃拉 约束之地》吸引了很多玩家的目光。去年年末，Bandai/Sting将这部作品移植到了GBA上，并采用了新的人物设计、引入了战斗中的语音，让更多的玩家体验到了这款华丽的作品。如今，开发这部作品的Sting将要推出一款GBA平台的全新S・RPG，非常令人期待。

故事从梦幻王国遭到新生的普隆基亚帝国的侵略开始。亡国的公主伊格卓作为梦幻国王室惟一的幸存者逃往大陆南方的边境之地。在那里，伊格卓遇到了以侠盗自居的盗贼王米拉诺。在米拉诺的帮助下，伊格卓展开了讨伐帝国的复国征程。

标题《公主联盟》（Yggdra Union）中的“联盟”在游戏中代表另外一个意思“阵形”，是本作的核心战斗系统。与《超级机器人大战MX》中的支援攻击系统类似，本作中实行攻防的单位双方会成为“联盟长”，邀请位于特定阵形内所有己方单位参与战斗，而加入联盟的队员的特殊能力也会影响到整个联盟的实力。目前看来，这是一个颇值得研究的创新系统。

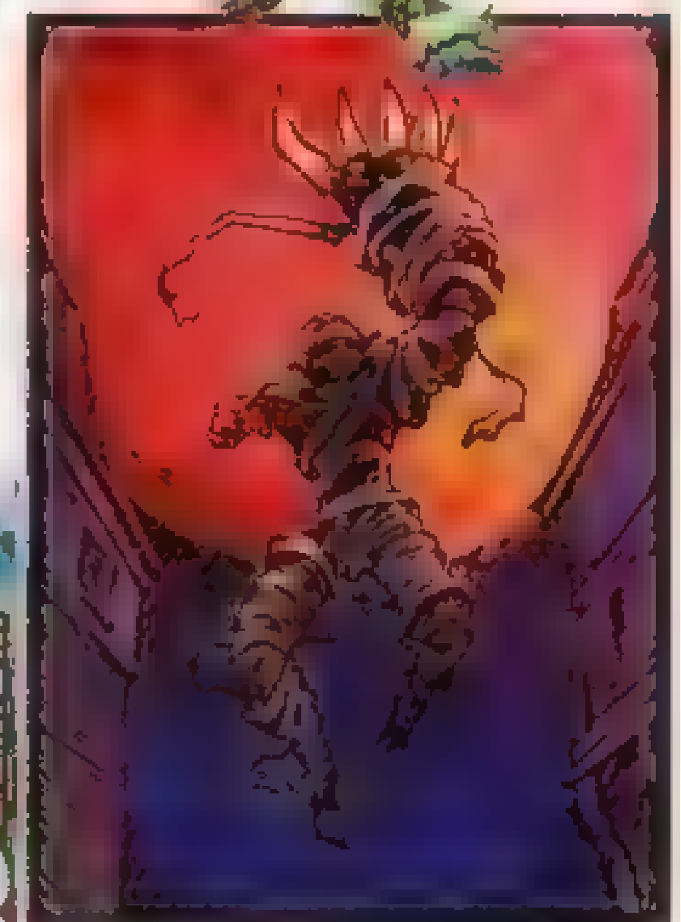
本作继承了《约束之地》的华丽路线，特地邀请了漫画家きゆづきさとこ来负责游戏的人物设计，而游戏中出现的各种卡片的原画师正是GBA版《约束之地》的人物设计师户部淑。从目前公布的一些图片来看，游戏的战斗画面用到了很多特效，相当养眼！ [文：阿修罗]



▶盗贼王米拉诺，虽然外表看上去十分年轻，却是世间闻名、拥有“银狼”外号的大侠盗。



◀梦幻国公主伊格卓，手持梦幻国王室祖传的宝剑“圣世纪”，发誓定要光复自己的国家。





▲在游戏中卡片和阵形都是很重要的要素，每种卡片都拥有各自不同的特殊效果。

PS2 怪物猎人 2 dos ACT

MONSTER HUNTER2 dos Capcom 日版 发售日未定

一起上网猎杀恐龙去吧！

Capcom的《怪物猎人》是一款异质的网络游戏，它取消了普通网游的等级制，依靠各种华丽的装备来吸引玩家的目光，而极强的动作要素也让它和传统的MMORPG产生了玩法上的极大差别。当Capcom公布了PS2版的续作正在开发中的消息后立刻引起了广大玩家的注意。本作将在初代的基础上进行大幅度的改良，重新调整平衡性并引入全新的要素。目前已知游戏会增加季节的概念，不同的季节中各种生物的状态也是不一样，在合适的季节中捕捉相对温和的生物是本作对于策略性的一种强化。

本作除了会保留传统的基本武器和《怪物猎人G》中的双剑外，还将新增“弓”和“太刀”两种全新的武器。弓相对弩来说显得相当小型化，可以在射击的过程中配合小跳回避动作来闪躲怪物的进攻，而拉弓和附加的属性药品则是这个武器最大的特色。太刀的连续技比原有的大剑更加出色，但是由于装备太刀以后无法防御，所以需要将攻击和回避结合起来。太刀最大的特色就是集中敌人后会积累专用的能量槽，并可以通过消耗这些能量使用一些特殊的攻击方式，比如前冲斩、纵斩和劈下等。 [文：阿修罗]



▲如果说弩看起来像大炮，那么弓就是真正能够体现古代狩猎气氛的武器！

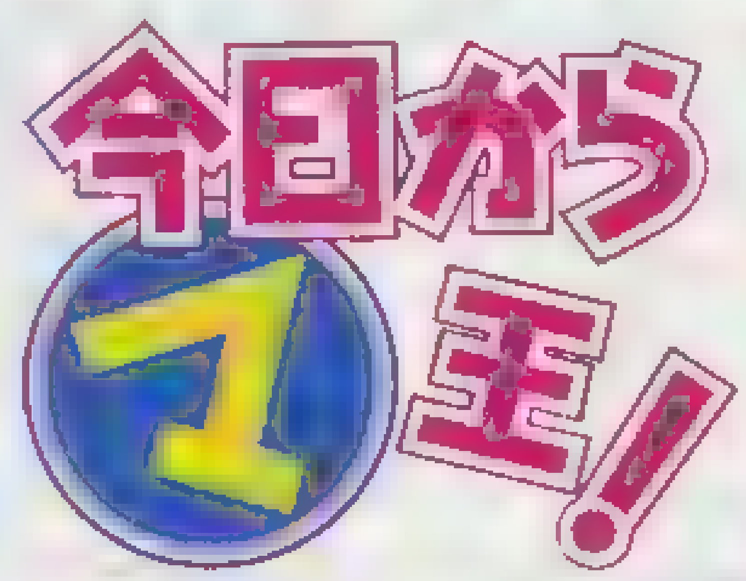


▲对于技巧派的玩家来说，太刀将是一种非常具有表演性的华丽武器。

PS2 今天开始是魔王 RPG

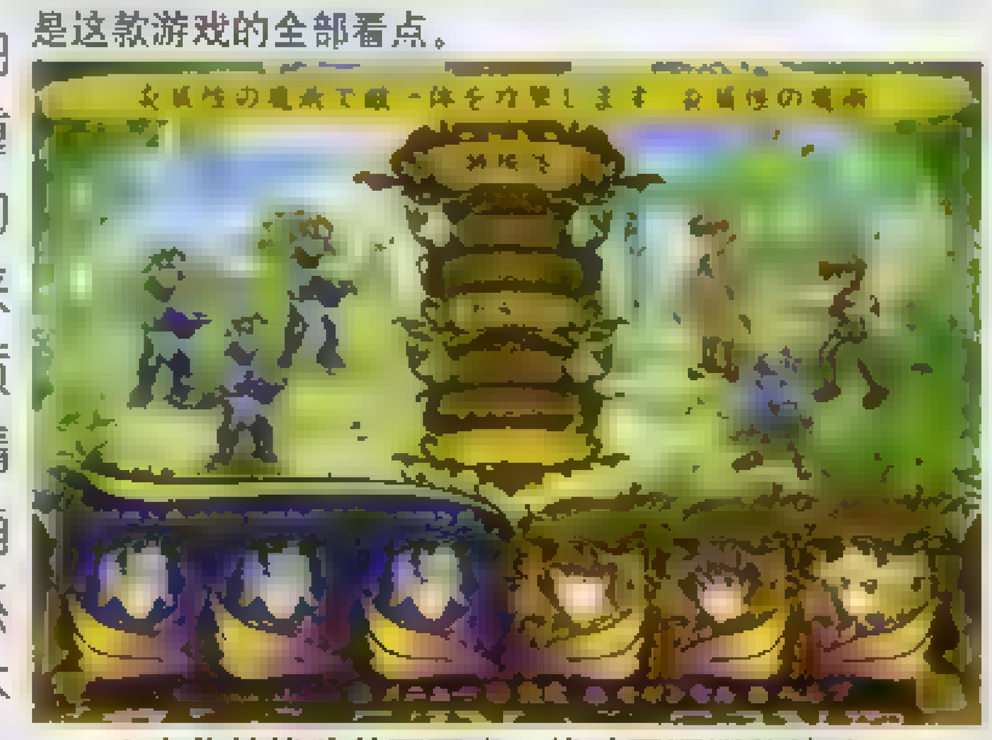
今日からマ王 Namco 日版 发售日未定

讲述美少年与他周围众多男性的故事





▲主人公涉谷有利是通过抽水马桶来到异世界的，帅哥是这款游戏的全部看点。



▲本作的战斗并不困难，战斗画面还算精致。

在女性中有着崇高地位的动画《今天开始是魔王》终于要游戏化了！游戏中各个魅力角色均由原动画版的超强声优阵容经过重新的诠释，让你能够体会到与动画不同的感受。游戏由Namco来制作，这完全保证了游戏的质量。游戏中每个角色都经过更精细的绘制，让他们更美形、更有魅力。本作的类型为RPG，但系统并不是太复杂，Namco为各不擅长RPG的玩家进行了系统上的简化，让游戏更容易上手。游戏中主人公涉谷有利与各个角色间都有好感度的设定，好感度越高战斗中各个帅哥们会做出诸如援护等举动，当然，有利也会去援护他们。另外，本作的导演是一名女性，并且制作人员也大部分由女性构成，这也是Namco第一个以女性为游戏导演以及主要游戏制作人员为女性的游戏，其意义可见一斑。 [文：邪魔天使]

NDS 异类接触 RPG

第一款利用任天堂Wi-Fi网络的RPG！

本作将由MMV发行，负责开发的则是曾经制作过Capcom《杀手7》和Spike《密西根恐怖报道》(michigan)的Grass hopper公司。本作将是一款相当另类的作品，由于对应任天堂Wi-Fi网络，所以玩家将不会被局限在单机游戏中，而是可以通过网络和其他玩友进行交流。

在游戏中，玩家要帮助博士将各种信息传达给与博士失去联系的主角切里。而整个游戏的故事则会围绕着被认为是灾难象征的能源"元素"而展开，在游戏独特的世界中，育成、收集、狩猎、栽培、时装、料理、钓鱼、生活甚至恋爱，各种要素充斥其间。游戏的玩法十分多元化，而玩家的行为还会反过来影响整个世界。NDS的上画面将会显示博士的指示，而下画面则会显示切里的行动，两画面的世界是完全独立，需要玩家通过自己的操作将其关联起来。在游戏中，一种被称为"封印贴纸"的系统将会是玩家对抗元素的主要手段。

从开发理念上看，这是一款很有新意的作品，自由度也相当高。但是目前关于游戏的系统细节比如成长系统尚不清楚，不知实际的游戏感觉会是怎样的。 [文：阿修罗]





◀封印贴纸似乎有很多种类，关于它究竟是如何发挥功效的问题目前尚不能解答。



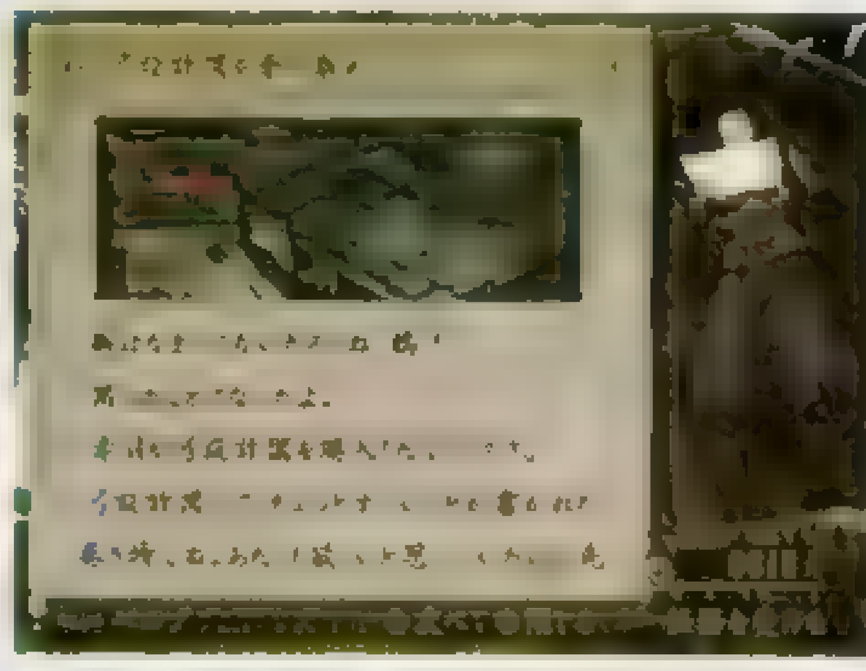
PS2 忍道 戒 ACT

《侍道》新生！挑战《天诛》！

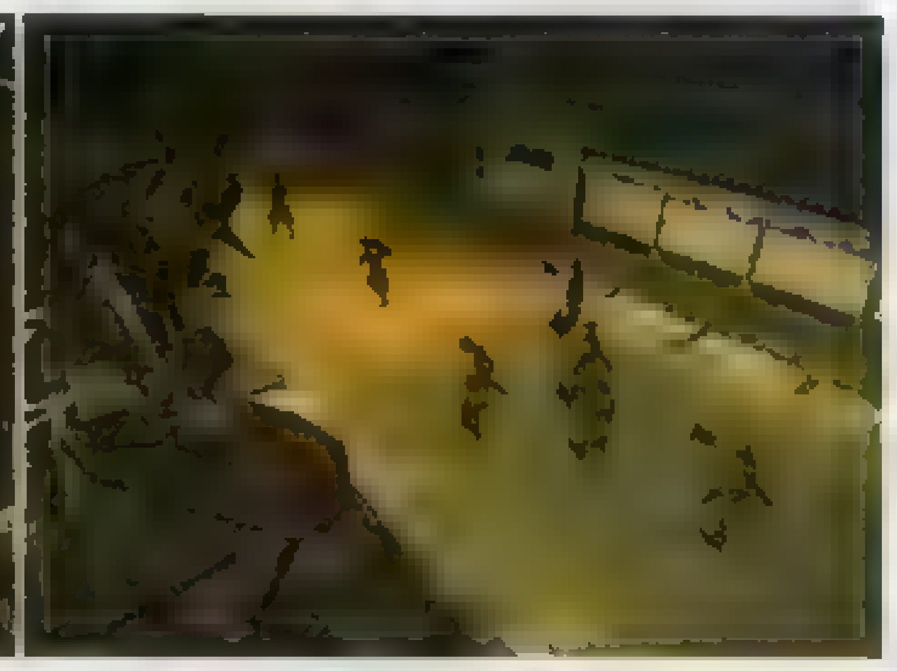


Spike和Acquire合作的"《侍道》系列"对于玩家来说一直是一个喜闻乐见的休闲级动作游戏。不长的流程、不是太高的难度、丰富的动作以及超高的自由度都是该系列的特色。如今，这两家公司再度联手，计划打造全新古装动作游戏——《忍道》！顾名思义，这款游戏的主角将是忍者。从基本制作概念上来说，本作是《天诛》和《侍道》的结合体：游戏既会包括《天诛》式较为严谨的忍术潜入动作要素，也包含了《侍道》的高自由度剧情要素。玩家扮演的不是《天诛》中的领主专属忍者，而是一种类似雇佣兵性质的角色，可以在数大势力间任意周旋。

从目前的情报来看，游戏的基本操作和《天诛》几乎一样，同样有必杀(暗杀)和搬运尸体等动作。不过除此以外，玩家还要如同真实的忍者一般自己合成忍具、改造秘密基地以防御寻仇者。游戏采用任务制，玩家可能同时接到不同势力的任务，而这些任务的成败将会影响到各个势力之间的力量对比，从而影响到最终的结局。游戏初期玩家只能使用男主角"乌鸦"阿豪，达成一定条件后就能够控制与阿豪同门的女忍者"金丝雀"小绢，再加上以敌人身分出现的师兄"黑鹰"佐治，主角所属的飞鸟流的角色构成和《天诛》中的东忍流还真是相似啊…… [文：阿修罗]



▲当忍者接到箭书的时候就代表有任务要做了。



▲游戏的战斗部分很有《天诛》的感觉。

PS2 皇牌空战 零 贝尔肯战役 STG

Namco著名模拟飞行射击游戏"《皇牌空战》系列"的新作《皇牌空战 零 贝尔肯战役》又有新情报公布！以"贝尔肯战役"为舞台背景的本作将"敌人"定义为主题。游戏中担任第六航空师团第六十六飞行队"卡鲁姆小队"队长的玩家将以当事人的身分亲身经历这场空前浩大的战事，而与贝尔肯公国的皇牌飞行员一决胜负自然是不可避免。与临时拼凑起来的佣兵部队不同，贝尔肯公国空军无论是规模还是实力在当时都是最强的。而为了能够最大限度地发挥战斗力，根据特点以及战斗风格等要素将这些拥有丰富经验的驾驶员组成了众多战斗飞行队，可以想象当遇到他们时获胜将会是一件多么艰难的事情！

贝尔肯公国的各战斗飞行队根据成员实力以及战法的不同配备了性能各异的战斗机。不仅如此，为了体现自己的风格他们还精心制作了队徽，只希望在游戏中这些华丽的标志不会成为玩家的噩梦。 [文：十六夜]

贝尔肯公国战斗飞行队袭来！

贝尔肯公国空军 第2航空师团第52战斗飞行队 ROT队

队长：迪特利夫·弗雷夏中校



4机编成，由被称为"赤色飞燕"的弗雷夏中校率领。主要负责贝尔肯公国最终防御战略空域"B7R"的制空任务，是贝尔肯公国空军的象征。配备的机体为拥有独特机翼设计的Typhoon。

贝尔肯公国空军 第10航空师团第8战斗飞行队 GRUN队

队长：贝伦哈鲁特·修敏特上尉



4机编成，由被称为"猫头鹰之眼"的修敏特上尉率领。GURN队的成员均为第10航空师团的佼佼者，尤其擅长应对突发局面，在贝尔肯战役初期战功显著。配备的机体为可在航母上起降的F/A-18C。

贝尔肯公国空军 第7航空师团第51战斗飞行队 INDIGO队

队长：迪米特利·海因里西中校



4机编成，主要担任东部战线防空任务的第7航空师团精锐部队，被称之为"贝尔肯蓝色骑士团"。配备的机体为"格里芬"JAS-39C，虽然机型相对老旧，但在他们手中却能发挥出惊人的战斗力。





日本古装小马哥华丽登场！

PS2 任侠传 渡世人一代记 ACT

任侠传 渡世人一代记 Genki 日版 预定2005年冬



元气(Genki)向来以各种时代剧(日本对其古装片的称呼)游戏而著称，“《剑豪》系列”、《风云 新撰组》和《风云 幕末传》等作品在玩家当中都有很高的认知度。这一次，元气将带给我们一个关于古代黑社会的故事。“任侠”一词在日语中的意思指的是锄强扶弱、为朋友可以两肋插刀的那种行为。玩家在本作中将要扮演一名叫作风来之莲次的小混混，通过帮助百姓解决各种问题、打击行为不轨的有钱人、召集能干的手下等方式不断壮大自己的帮派，最终成长为东海道第一的老大。

在这款游戏中，玩家的各种行动以及战斗方式都会影响到“侠义度”，而随着侠义度发生变化自己的手下以及城里的百姓对待主角的态度也会产生一定变化。所以说，单纯把本作当成一款古装黑帮游戏是不够的，更多时候玩家应该考虑到如何按照“道义”来决定自己的行动。如果像真的小混混一样一味作恶，那么到最后一定会众叛亲离、不得善终的！游戏中还提供了很多迷你游戏，有很多像“丁半博打”(用两个骰子投出的单双数来决定输赢的赌博方式)这样的小游戏，让作品充满了江户后期的风情！



本作主人公的声优是子安武人，而主要角色的声优阵容中还有皆川纯子、水树奈奈等当红演员。目前，元气已经公布了游戏的开场CG动画，以浮世绘的形式来表现的风格相当独特。有兴趣的玩家可以前往本作的官方网站欣赏：“http://www.genki.co.jp/games/ninkyoj/”。 [文：阿修罗]



▲穿着花哨的莲次在群殴的过程中总是非常醒目的！



▲做好事要留名，这样侠义度才会高，别人才会认识你！



▲赌钱是不好的行为，但是在游戏中靠这个来钱会比较快……

NDS 异度传说 I・II RPG

壮大宇宙史诗将在NDS重新谱写！

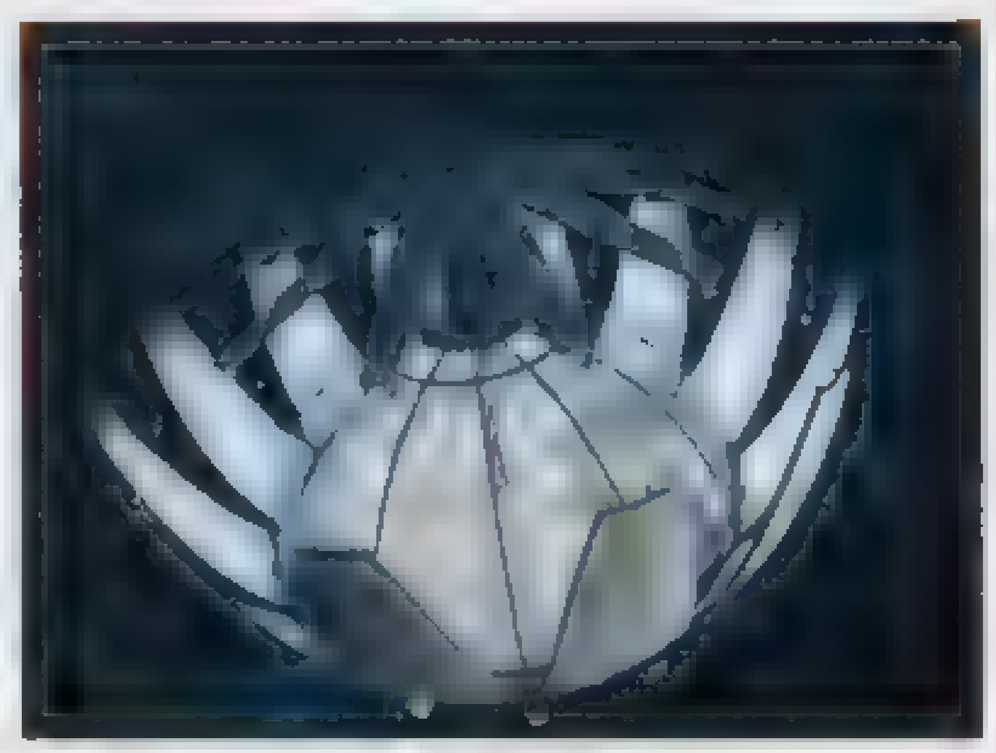
话题之作《异度传说》将在NDS上登场，当大家确认这个消息的时候一定很惊讶。将已经发售的原作前两章《力的意志》和《善恶的彼岸》制作成合集发售，对于暂时还缺乏RPG力作的NDS来说的确“很厚道”。

作为合集，游戏的基本剧情也沿袭了原作PS2版，不过会在一些细节方面进行改动。游戏同样会从宇宙巡洋舰沃格林德号遭遇灵知开始，卯月紫苑和KOS-MOS将经由艾尔萨号前往第二米鲁奇亚，并再次遭遇灵知群。危急关头KOS-MOS吸收了灵知，而随后重武装战舰幽兰黛尔也及时赶到帮众人解了围。一行人随后来到了幽兰黛尔的基地、自由轨道殖民卫星——空海基金会……

这一次主要为大家展示一下NDS各角色和主要设施的新设定图。关于系统方面，目前尚未有十分详细的情报。不过制作人已经透露，原作的双人协力技将被取消，取而代之的是一种被称为“PF”的全新系统。关于这个系统的详细情报我们将在今后为大家报道。 [文：阿修罗]



重武装战舰 幽兰黛尔



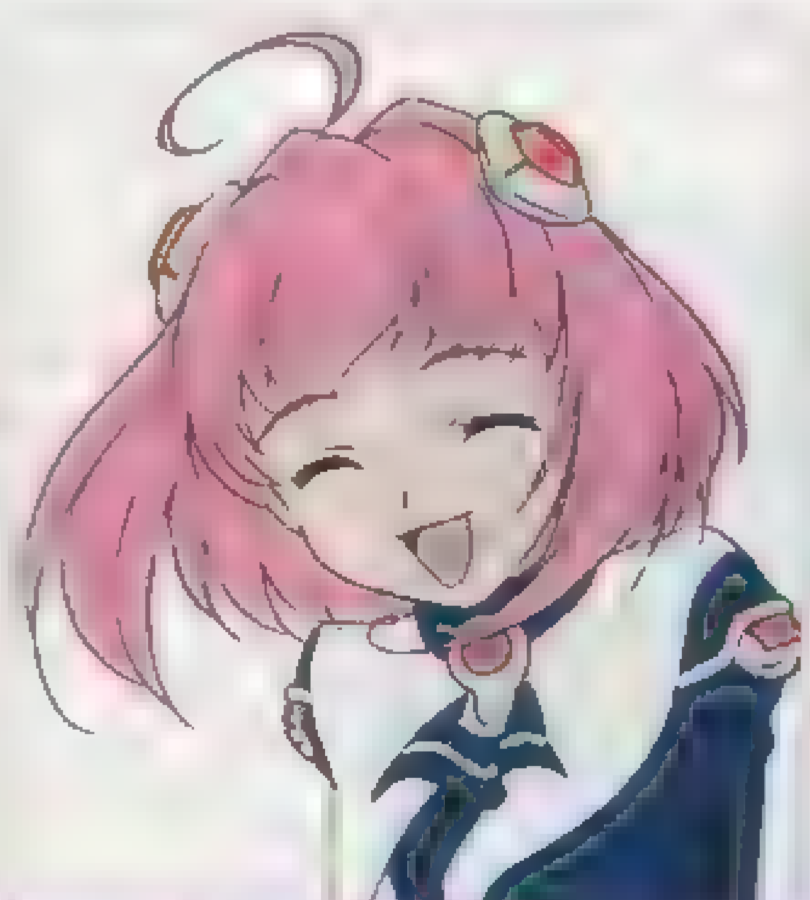
空海基金会



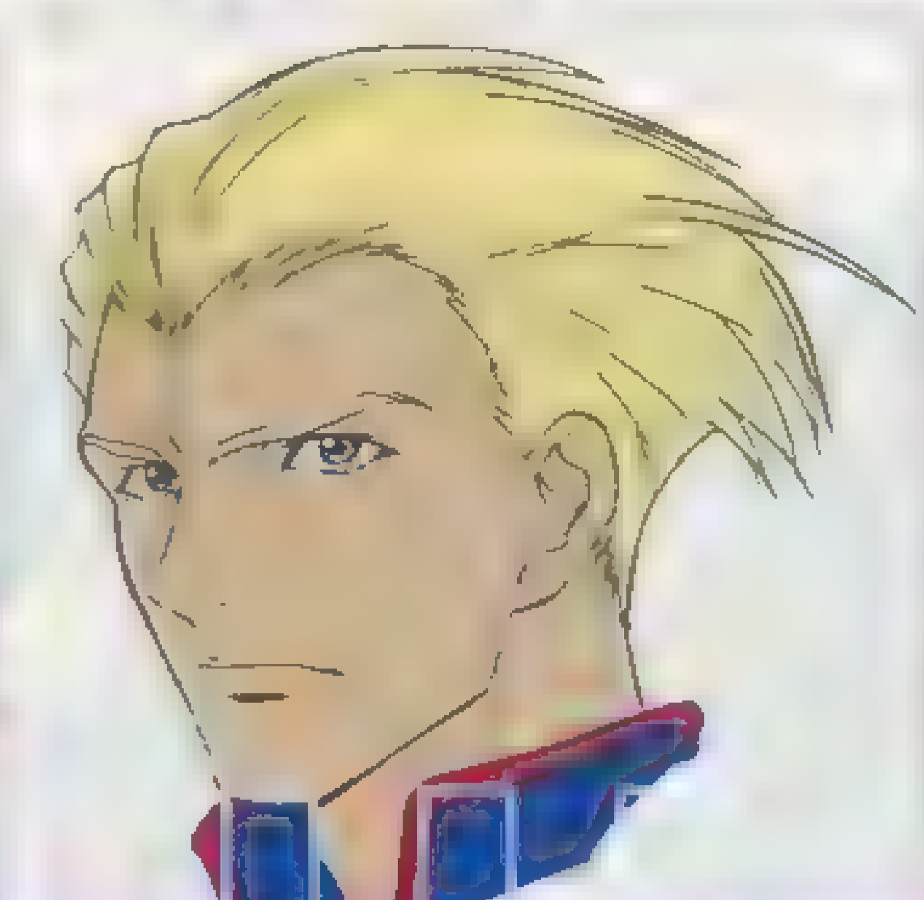
宇宙货客船 艾尔萨



卡奥斯



M.O.M.O.



[illegible]



Jr.

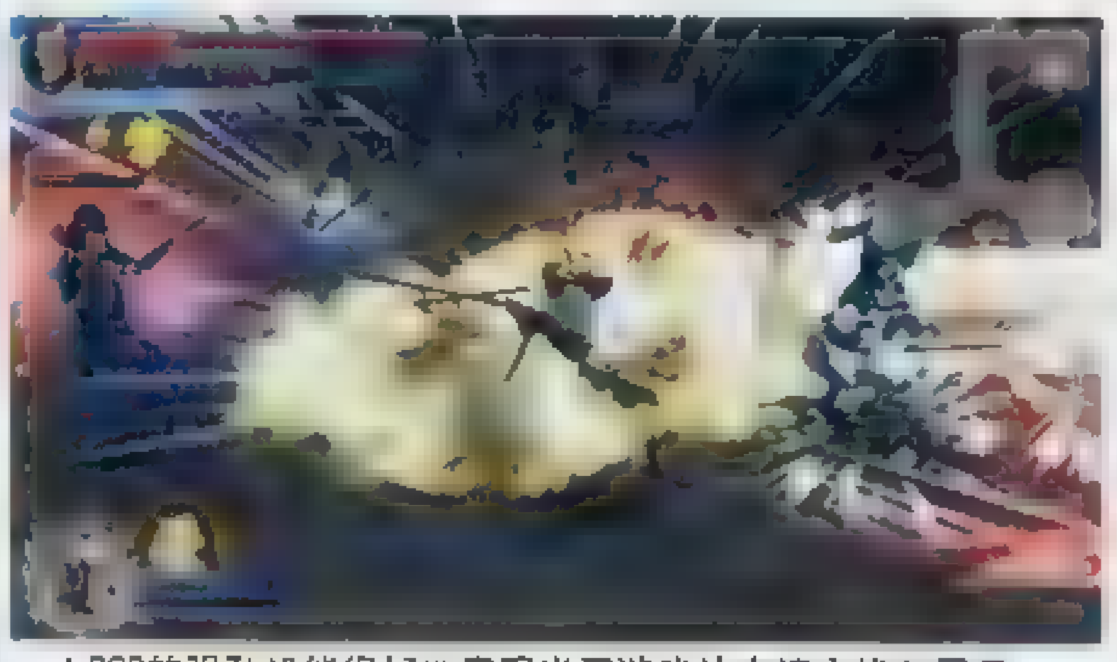
PSP 激·战国无双 ACT

激·战国无双 Koei 日版 预定2005年12月8日

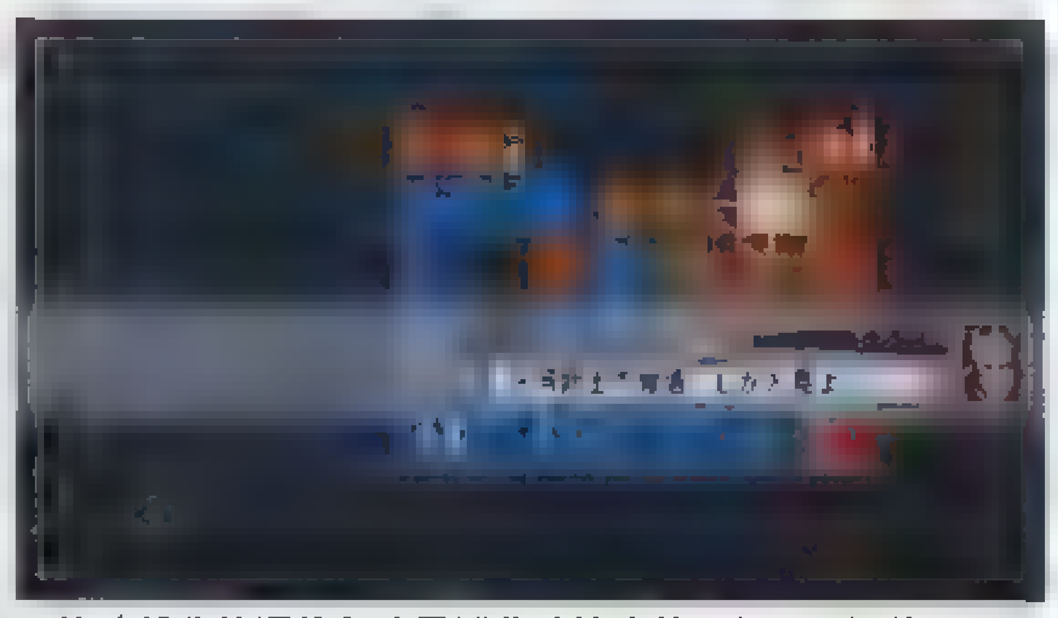
将日本战国的乱世征战玩于鼓掌之间



这款Koei在PSP上推出的《战国无双》终于将它的正式名称定了下来，本作是原有PS2版《战国无双》的PSP移植版。游戏的基本系统几乎沿用了PSP版《真·三国无双》的系统，分为在区域内移动的“战略部分”和进行战斗的“动作部分”，另外本作依旧保留了副将系统，副将能提升使用武将的能力，还能发动特殊能力。根据PSP版《真·三国无双》里会出现《战国无双》的武将作为副将的情况来看，看来本作中很有可能有《三国无双》的武将作为副将的情况出现。


▲PSP的强劲机能很好地表现出了游戏的大魄力战斗画面。

游戏中“无双演武”模式与PS2版不同，是以军团为单位进行的，一开始可以选择的角色有真田幸村、上杉谦信、织田信长、阿市、阿国和杂贺孙市6人，随着该模式通关的人越多，其他武将也会相继出现。在战略部分中，移动与PSP版《真·三国无双》不同，根据战斗中的表现以及所花时间，游戏会给出评价，每个评价对应战略模式中移动的格数，获得最低的评价可以走1格，而如果获得“优”的评价的话，那么一次可以走3格！有此可见本作非常强调在动作部分快速过关，这样一来对尽快通关有很大的帮助。


▲战斗部分的评价影响区域移动的格数，争取好评价是基础。

在本作中，最吸引人的要素应该就是“《无双》系列”第一次在掌机上实现通信对战这一模式了。通过PSP的无限通信机能，游戏可以实现最多4人的通信对战。本作的对战模式中有很多小模式，比如其中一个就是以最快的速度干掉敌人头领的时间模式。对战中可以打倒其他玩家操纵的武将，还可以妨碍对方，每击破50人武将的能力就会得到提升，可以预见本作有可能是“《无双》系列”中对战模式最丰富、最有趣的一作，这也充分发挥了掌机便携性的特点。

另外，本作的画面是真正的16：9，所以在视野上绝对能获得保证，而击倒敌将后也会有“击倒敌将”的语音（《真·三国无双》中没有），不过发生事件时依旧没语音，这一点也许会让玩家感到不满。







[文：邪魔天使]

NDS 口袋妖怪 不可思议的迷宫 青色救助队 A·RPG

GBA 口袋妖怪 不可思议的迷宫 红色救助队 A·RPG

[illegible]

由任天堂和Chunsoft合作的这两款作品相信可以同时吸引很多口袋妖怪FANS和迷宫FANS去购买，同时具备两大卖点的作品是没有理由不受欢迎的！在游戏中，玩家将会扮演一名突然变身成口袋妖怪（Pocket Monster，以下简称为“PM”）的少年，与其他PM一起在不可思议的迷宫中展开了神奇的冒险。在游戏开始时，通过选择不同的选项，玩家将变身为数种不同的PM，比如小火龙、杰尼龟或是皮卡丘等。在整个游戏的过程中，380多种PM也将悉数登场，作为同伴或者敌人参加这款游戏。







游戏的基本系统和标准的《不可思议的迷宫》十分类似，玩家冒险的舞台也是自动生成的迷宫。在战斗系统中，本作引入了《口袋妖怪》的“特技”要素，每个PM除了基本攻击手段外还可以拥有4种特技。这些特技的效果也很丰富，从攻击、辅助到回复一应俱全。此外，本作中依然会保留《不可思议的迷宫》的经典系统“救助队”。玩家可以在自己失败以后通过该系统邀请别人进行解救。除了相同版本可以使用该系统外，NDS版和GBA版之间也可以通过在同一台NDS中同时插入来达成救助的目的。



对于喜爱本作的玩家来说，NDS版和GBA版的内容实际上差别并不大，大家可以针对自己的主机情况来分别购买！ [文：阿修罗]

NDS 口袋妖怪突击队 A·RPG

口袋妖怪的又一种全新玩法



这是最近公布的一款《口袋妖怪》的外传作品，是一款有着全新玩法的A·RPG作品。本作由制作过口袋妖怪TCG的Creatures以及制作《口袋妖怪快照》的HAL研究所协力开发。目前，本作系统的具体细节尚未明了。不过，从已有的情报上来判断，在游戏中玩家将利用触摸屏功能指挥己方的PM进行战斗。今后本刊会继续为您报道后续的情报！ [文：阿修罗]





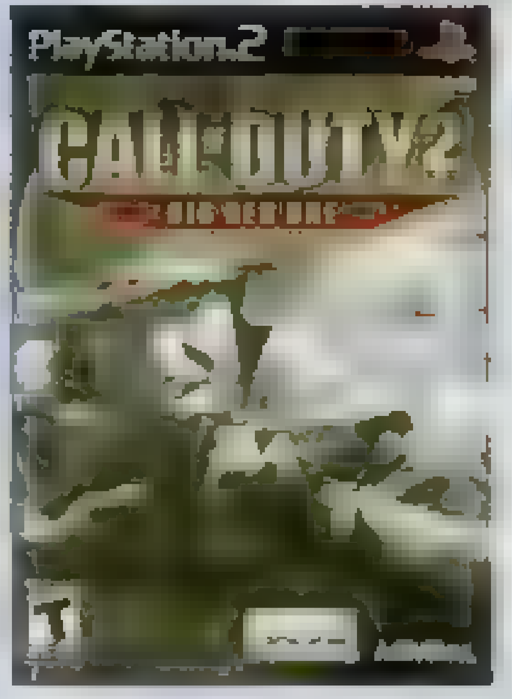


新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

使命召唤2 红一纵队 11.01

推荐度 A | PS2 | ◆Activision | ◆49.99美元
FPS | ◆另有NGC、Xbox版本 | 13岁以上玩家对应



本作由Activision旗下两家顶尖制作室联合开发，包括曾经制作了《蜘蛛侠》系列的Treyarch制作室以及制作了《使命召唤》资料片《联合进攻》的Gray Matter。Activision为了提升游戏的真实性还邀请了牛津大学博士John Hillen以及ABC News的特约军事评论员Hank Kelsy担任军事顾问。游戏以二战中的传奇团队"红一纵队"为线索，玩家扮演的是红一纵队中某个虚构人物，通过3年时间的多场战役逐渐从新兵成长为老兵，玩家将体验这一过程。



红侠乔伊 摩擦！ 11.02

推荐度 B | NDS | ◆Capcom | ◆4800日元
ACT | ◆无对应周边 | 全年龄玩家对应

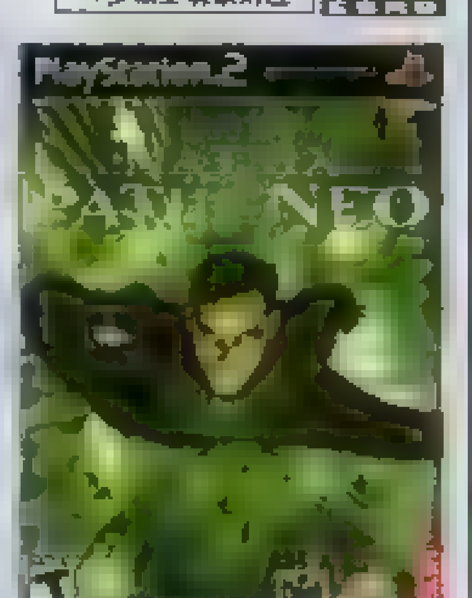


四叶草工作室的招牌系列《红侠乔伊》采取了多平台战略，PSP版推出不久，NDS版也随之登场。本作是完全正统的ACT作品，对于《红侠》FANS来说更具吸引力。而且游戏的故事与流程完全是原创的，并非简单的移植作品。本作加入了一名新角色——乔伊的妹妹嘉斯敏，她会是剧情中的关键人物。为配合NDS的特殊机能，本作为乔伊新增了一种使用触摸屏操作的VFX能力——分离，可以产生空间错位的效果，它将是战斗与解谜的核心。向"红侠迷"与ACT爱好者推荐本作。



黑客帝国：尼奥之路 11.08

推荐度 B | PS2 | ◆Atari | ◆49.99美元
ACT | ◆对应PS2、Xbox | 13岁以上玩家对应



大家可能在过去上过《重临矩阵》的当，事先把它当成了宝，玩过后却气得要摔手柄。实际上世界上有几百万的玩家都有相同的经历。不过，这款《尼奥之路》却和它不一样。这一次Atari给了我们一个机会能够亲自扮演电影三部曲中神奇的救世主尼奥，亲自体验他的成长之旅。游戏以枪械射击和功夫格斗为主，玩家还可以使用子弹时间等各种特殊能力。游戏忠实地再现了原作的各大场景，还有大量原创的剧情。相信游戏在操作手感方面比起《重临矩阵》会有长足的进步，能对得起《黑客帝国》的名号。



发售表中红色字体为受注目游戏

◆本表所收录的游戏发售时间为：2005年11月2日~2005年12月22日。
◆推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。
◆游戏地区版本请参照货币单位。如美版游戏价格为美元，日版游戏为日元。

2005年10月19日中国银行人民币外汇牌价基准价（仅供参考）

100美元	808.6元人民币
100日元	6.93元人民币
100欧元	968.67元人民币
100港币	104.27元人民币

短信不好看，要看彩信？

加入"UCG彩信谍报"，你就能收到小编们为你精心准备的最新最快的游戏上市情报以及购买推荐度参考，了解第一手的游戏购买信息。（包月10元）

加入方法

编辑短信 DB

发送到 8002288

◆目前暂时仅支持已经开通GPRS业务及支持彩信的全球通和动感地带用户。

PlayStation2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
11月					
3日	魔界奇兵 ARM FIGHT DREAM	メルヘヴン ARM FIGHT DREAM	Konami	FTG	6980日元
3日	[illegible]	高速机动队 World Super Police	Jaleco	ACT	6800日元
7日	黑客帝国：尼奥之路	The Matrix: Path of Neo	VU Games	ACT	49.99美元
8日	荒野神枪	Gun	Activision	ACT	49.99美元
8日	真名法典 血泪	Magna Carta: Tears of Blood	Atlus	RPG	54.99美元
8日	哈里波特与火焰杯	Harry Potter and the Goblet of Fire	Electronic Arts	ACT	39.99美元
10日	风雨来记2	风雨来记2	Fog	AVG	6800日元
10日	NBA LIVE06	NBA ライブ06	Electronic Arts	SPG	6800日元
10日	忍道 戒	忍道 戒	Spike	ACT	6800日元
14日	快打旋风 适者生存	Final Fight: Streetwise	Capcom	ACT	49.99美元
14日	EyeToy: Play 3	EyeToy: Play 3	SCEA	ECT	售价未定
15日	真实犯罪 新纽约城	True Crime: New York City	Activision	ACT	49.99美元
15日	刺猬阴影	Shadow the Hedgehog	SEGA	ACT	49.99美元
15日	极品飞车：头号通缉	Need for Speed Most Wanted	EA Games	RAC	49.99美元
15日	勇者斗恶龙Ⅷ	Dragon Quest Ⅷ: Journey of the Cursed King	Square Enix	RPG	49.99美元
17日	KERORO军曹 乱七八糟乱斗王朝Z	ケロロ军曹メロメロバトルロイヤルZ	Bandai	ACT	4800日元
17日	机动战士高达SEED 连合vs扎夫特	机动战士ガンダムSEED 连合vs Z.A.F.T.	Bandai	ACT	6800日元
17日	beatmania Ⅱ DX 10th style	beatmania Ⅱ DX 10th style	Konami	MUG	6980日元
17日	胜利十一人9 亚洲冠军杯	J.LEAGUE Winning Eleven 9 Asia Championship	Konami	SPG	6980日元
21日	[illegible]	King Kong	Ubisoft	ACT	49.99美元
22日	EyeToy Kinetic	EyeToy: Kinetic	SCEA	ECT	29.99美元
23日	.hack断片	.hack//fragment	Bandai	RPG	6800日元
23日	海贼王 海盗狂欢节	ONE PIECE パイレーツカーニバル	Bandai	ACT	5800日元
23日	灵魂能力Ⅲ	[illegible]	Namco	FTG	6800日元
23日	瑞奇与叮铛4	ラチェット&クランク4th ギリギリ银河のギガバトル	SCE	ACT	5800日元
24日	[illegible]	战神 ーいくさがみー	元气	ACT	6800日元
24日	[illegible]	ぷよぷよフィーバー2(チュー!)	SEGA	PUZ	4800日元
24日	恶魔城Dracula 暗之咒印	恶魔城ドラキュラ ー暗の咒印ー	Konami	ACT	6980日元
29日	波斯王子3 王者无双	Prince of Persia: The Two Thrones	Ubisoft	ACT	49.99美元
预定	幕末浪漫 月华之剑士 1&2	幕末浪漫 月华の剑士 1&2	SNK Playmore	FTG	3800日元
[illegible]	真实世界高尔夫	Real World Golf	Valcon Games	SPG	售价未定
12月					
1日	基诺之旅Ⅱ 美丽的世界	キノの旅Ⅱ —the Beautiful World—	Mediaworks	AVG	4800日元
1日	义经纪	义经纪	Banpresto	ACT	6800日元
1日	生化危机4	[illegible] 4	Capcom	ACT	6800日元
1日	[illegible]	HOMURA	Taito	STG	6800日元
1日	TOUGH DARK FIGHT	TOUGH DARK FIGHT	Konami	ACT	6980日元
6日	洛克人X合集	Mega Man X Collection	Capcom	ACT	29.99美元
[illegible]	如龙	龙が如く	SEGA	A·AVG	6800日元
8日	[illegible]	ローグギャラクシー	SCE	RPG	6800日元
12日	纵横火网 七悉	Gauntlet: Seven Sorrows	Midway	A·RPG	49.99美元
13日	美国军队 士兵的成长	America's Army: Rise of a Soldier	Ubisoft	FPS	49.99美元
15日	[illegible]	テイルズ オブ ジ アビス	Namco	RPG	6800日元
15日	刺猬阴影	シャドウ ザ ヘッジホッグ	SEGA	ACT	6800日元
15日	鸡仔总动员	チキン・リトル	D3 Publisher	ACT	5800日元
22日	潜龙谍影3 生存	[illegible] 3 [illegible]	Konami	ACT	售价未定
22日	火影忍者 究级的英雄3	NARUTO ーナルトー ナルティメットヒーロー3	Bandai	ACT	6800日元
22日	王国之心Ⅱ	[illegible]	Square Enix	RPG	7400日元
[illegible]	[illegible]	Slugger!	Mad Catz	SPG	售价未定

GAMEBOY ADVANCE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
11月					
17日	口袋妖怪之不可思议的迷宫 红色救助队	ポケモン不思议のダンジョン 赤の救助队	Nintendo	A·RPG	4800日元
21日	[illegible]	King Kong	Ubisoft	ACT	29.99美元
23日	洛克人EXE6 电脑兽 古雷伽	ロックマン エグゼ6 电脑兽グレイガ	Capcom	A·RPG	4800日元
23日	洛克人EXE6 电脑兽 法路萨	ロックマン エグゼ6 电脑兽ファルザー	Capcom	A·RPG	4800日元
24日	金色的卡修！！友情的电击 梦幻双人竞技	金色のガッシュベル!! 友情の电击 ドリームタッグトーナメント	Banpresto	ACT	4800日元
12月					
1日	超级大金刚3	スーパードンキーコング3	Nintendo	ACT	[illegible]
8日	召唤之夜 铸剑物语 原石	[illegible]	Banpresto	RPG	[illegible]
15日	最终幻想Ⅳ	Final Fantasy Ⅳ	Square Enix	RPG	[illegible]
15日	鸡仔总动员	チキン・リトル	D3 Publisher	ACT	4800日元

©2005 Activision. All Rights Reserved. ©CAPCOM CO.,LTD. 2005 Developed by CloverStudio Co.,Ltd.
© 2005 Atari, Inc. All Rights Reserved. All trademarks are the property of their respective owners.

PlayStation Portable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
10日	NBA Live06	NBA ライブ 06	Electronic Arts	SPG	6800日元
10日	福福之岛	福福の島	SCE	AVG	4800日元
14日	古惑狼 团队竞速	Crash Tag Team Racing	VU Games	RAC	39 99美元
15日	街头霸王 ZERO 3 再度升级	Street Fighter Alpha 3 Double Upper	Capcom	FTG	39 99美元
17日	装甲核心 方程式前线 国际版	アーマード・コア フォーミュラフロント インターナショナル	FromSoftware	SLG	2800日元
17日	TALKMAN	TALKMAN	SCE	ETC	5800日元
23日	英雄传说Ⅴ 海之槛歌	英雄传说 ガガーブ トリロジー 海の檻歌	Bandai	RPG	4800日元
23日	牧场物语 中秋满月 男生女生版	牧场物语 ハーベストムーン ボーイ＆ガール	MMV	SLG	4800日元
24日	FIFA06	FIFA06	Electronic Arts	SPG	4800日元
24日	狂热噗哟噗哟2	ぷよぷよフィーバー2(チュー!)	SEGA	PUZ	4800日元

Nintendo GAME CUBE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
7日	马里奥聚会7	Mario Party 7	Nintendo	TAB	[illegible]
8日	模拟人生2	The Sims 2	EA Games	SLG	49 99美元
10日	牧场物语 幸福的诗 世界版	牧场物语 しあわせの詩 for ワールド	MMV	SLG	4800日元
10日	马里奥聚会7	マリオパーティ7	Nintendo	TAB	5800日元
15日	超级马里奥足球	Super Mario Strikers	[illegible]	SPG	49 99美元
15日	真实犯罪 新纽约城	True Crime New York City	Activision	ACT	49 99美元
15日	刺猬阴影	Shadow the Hedgehog	SEGA	ACT	49 99美元
21日	火影忍者 激斗忍者大战! 4	NARUTO－ナルト－ 激斗忍者大战! 4	Tomy	FTG	6800日元
21日	金刚	King Kong	Ubisoft	ACT	49,99美元
23日	海贼王 海盗狂欢节	ONE PIECE パイレーツカーニバル	Bandai	ACT	5800日元

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2日	红侠乔伊 摩擦!	ビューティフル ジョー スクラッチ!	Capcom	ACT	4800日元
10日	大人的DS高尔夫	大人のDSゴルフ	Nintendo	SPG	4800日元
14日	马里奥赛车DS	Mario Kart DS	Nintendo	RAC	34,99美元
15日	索尼克 冲击	Sonic Rush	[illegible]	ACT	34,99美元
17日	口袋妖怪 不可思议的迷宫 青色救助队	ポケモン不思议のダンジョン 青の救助队	Nintendo	A・RPG	[illegible]
21日	马里奥与路易RPG 2	Mario & Luigi 2	Nintendo	RPG	34 99美元
21日	金刚	King Kong	Ubisoft	ACT	[illegible]
23日	来吧! 动物之森	おいでよ どうぶつの森	Nintendo	ETC	4800日元
23日	七田式训练 右脑锻炼DS 瞬间胜负! 记忆力	七田式 トレーニング 右脑锻炼ウノタンDS 瞬カン胜负! 记忆力	interchannel	ETC	3800日元
23日	七田式训练 右脑锻炼DS 瞬间胜负! 集中力	七田式 トレーニング 右脑锻炼ウノタンDS 瞬カン胜负! 集中力	interchannel	ETC	3800日元
23日	七田式训练 右脑锻炼DS 瞬间胜负! 判断力	七田式 トレーニング 右脑锻炼ウノタンDS 瞬カン胜负! 判断力	interchannel	ETC	3800日元
23日	可爱哈姆太郎 谜之小Q 云上的? 城	とっとこハム太郎 ナゾナゾQ 云の上の? 城	Nintendo	AVG	4800日元
23日	索尼克 冲击	ソニック ラッシュ	SEGA	ACT	4800日元
24日	狂热噗哟噗哟2	ぷよぷよフィーバー2(チュー!)	[illegible]	PUZ	4800日元
24日	巫术 * 绯色的封印	ウィザードリィ アスタリスク ～绯色の封印～	Starfish	RPG	4800日元
24日	Crokect! DS 天空的勇者们	コロッケ! DS 天空の勇者たち	Konami	A・RPG	4980日元
24日	Bubble Bobble DS	バブルボブル DS	Taito	PUZ	4800日元
26日	哈里波特与火焰杯	ハリー・ポッターと炎のゴブレット	Electronic Arts	ACT	4800日元

Xbox

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
8日	黑客帝国：尼奥之路	The Matrix: Path of Neo	VU Games	ACT	49,99美元
8日	模拟人生2	The Sims 2	EA Games	SLG	49 99美元
14日	快打旋风 适者生存	Final Fight Streetwise	Capcom	ACT	49 99美元
15日	真实犯罪 新纽约城	True Crime New York City	Activision	ACT	49 99美元
21日	金刚	King Kong	Ubisoft	ACT	49,99美元

Xbox360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
9日	卡美奥：元素之力	Kameo: Elements of Power	Microsoft	ACT	59,99美元
15日	使命召唤2	Call of Duty 2	Activision	FPS	[illegible]
15日	极品飞车 头号通缉	Need for Speed Most Wanted	Electronic Arts	RAC	59 99美元
15日	麦登NFL06	Madden NFL 06	EA Sports	SPG	59 99美元
16日	雷神之锤4	Quake 4	Activision	FPS	59 99美元
15日	托尼・霍克的美国荒地	Tony Hawk's American Wasteland	Activision	SPG	59 99美元
15日	NBA 2K6	NBA 2K6	2K Sports	SPG	59,99美元
15日	NBA Live 06	NBA Live 06	EA Sports	SPG	59,99美元
15日	泰格・伍兹PGA巡回赛06	Tiger Woods PGA Tour 06	EA Sports	SPG	59 99美元
15日	FIFA 06 通向世界杯之路	FIFA 06: Road to FIFA World Cup	EA Sports	SPG	59 99美元
15日	天空3	Amped 3	2K Sports	SPG	59 99美元
15日	荒野神枪	Gun	Activision	ACT	59 99美元
17日	哥谭赛车计划3	Project Gotham Racing 3	Bizarre	RAC	59 99美元
17日	完美黑暗 零	Perfect Dark Zero	Microsoft	ACT	59,99美元
18日	死或生4	Dead or Alive 4	Tecmo	FTG	59,99美元
21日	NHL 2K6	NHL 2K6	2K Sports	SPG	59 99美元
21日	金刚	King Kong	Ubisoft	ACT	59 99美元
22日	死刑犯：原罪	Condemned: Criminal Origins	SEGA	ACT	59 99美元
22日	上旋高手2	Top Spin 2	2K Sports	SPG	59 99美元
22日	山脊赛车6	Ridge Racer 6	[illegible]	RAC	[illegible],99美元

©2005 Microsoft Corporation. All Rights Reserved ©2005 Nintendo©2005 HUDSON SOFT ©2005 Spike/ACQUIRE

卡美奥：元素之力 11.09

推荐度 A | X360 | ◆Microsoft | ◆59,99美元 | ACT | ◆无对应周边 | TEEN 13岁以上玩家对应



开发逾时多年、先后换过3个游戏平台的这款Rare大作终于要在X360上推出，并且是在主机发售之前的两个星期率先推出。玩家在游戏中扮演拥有5种元素之力，可以变身为植物、水、岩石、冰和火五大类型10种怪物的女主角卡美奥，每一种变身形态都有最多8种特殊技能，例如用刺将敌人扎死的犰狳，召唤冰块攻击敌人的雪人，乃至喷火的飞龙等。游戏中将会出现同屏最多4000人的壮观场面，其场景华丽而庞大，视野范围绵延数公里。本作的主线游戏流程大约为30个小时。

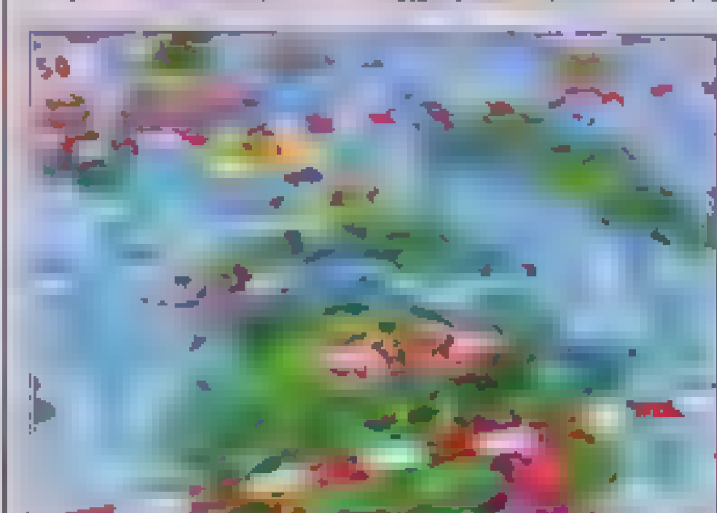


马里奥聚会7 11.10

推荐度 B | NGC | ◆Nintendo | ◆5800日元 | TAB | ◆对应NGC专用麦克风 | CERO 全年龄玩家对应

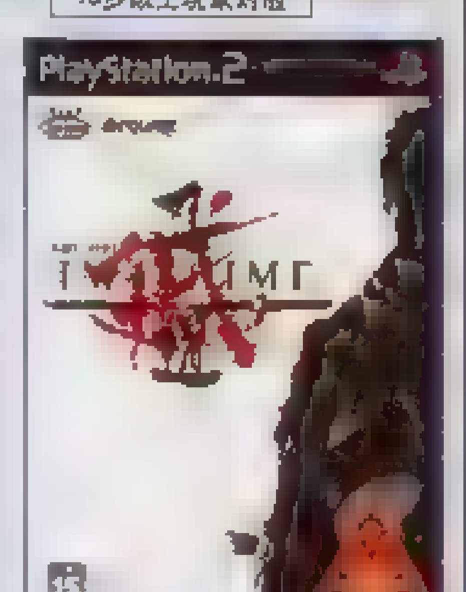


一年一作的"《马里奥聚会》系列"向来在年底发售，其数量丰富的迷你游戏也非常适合玩家在年末假日中欢乐。而今年即将推出的这款新作已经是系列第7作了。同时，该作也收录了系列作品中数量最多的迷你游戏——数量多达88种。和以前一样，玩家们可以单人游戏，也可以和朋友们一起像玩《大富翁》那样进行竞赛。与以前不同的是，本作可供8人同时进行游戏——例如在"聚会旅游"模式中可以2人一组，一共4个小队同时进行迷你游戏比赛。喜欢和朋友一起游戏的玩家们，千万不要错过！



忍道 戒 11.10

推荐度 B | PS2 | ◆Spike | ◆6800日元 | ACT | ◆无对应周边 | CERO 15 15岁以上玩家对应



单说《忍道 戒》可能大家对它没有什么概念，但是如果用"《侍道》系列"新作来形容它，相信大部分玩家就能够很容易理解本作的性质了。《忍道》是Spike与Acquire继《忍道》之后推出的一个全新的品牌，结合了《天诛》式的忍术动作要素和《侍道》特有的高自由度系统。《戒》是这个品牌的第一部作品。与《天诛》相比，本作不仅同样具有出色的忍术潜入系统，更有独特的忍具合成、自由任务等独创要素。游戏会和《侍道》一样具有浓厚的AVG要素，同样会有多重结局。



永不终结的最终幻想

文 邪魔天使

《最终幻想XII》《地狱犬的挽歌 －最终幻想VII－》《降临之子 －最终幻想VII－》《危机之核 －最终幻想VII－》《最终幻想III》《最终幻想V》《最终幻想IV》《最终幻想VI》——当Square Enix（以下简称SE）一口气公布这么多关于《最终幻想》（以下简称《FF》）的新作情报时，很多玩家的第一反应是：SE是不是疯了？[illegible]这么多《FF》可以玩[illegible]会不会是今年SE的销售状况不佳[illegible]不管怎么样，有一点是不会变的，那就是我们玩家会有更多的《FF》可以玩，可以玩到更多好玩的游戏。老玩家能从中回味一下当年的感动，而新玩家则能体会这个系列一步步走过来的历程。也就是说各个玩家都能从这里的游戏中找到属于自己的乐趣，这就足够了。毕竟游戏就是给我们用来娱乐、给我们带来快乐的东西，不是吗？



FINAL FANTASY® XII

ファイナルファンタジーXII

最终幻想XII	Square Enix	RPG
PS2 FINAL FANTASY XII	预定2006年3月16日	日版
游戏人数未定	记忆要求未定	售价未定
对应周边未定		对应玩家年龄未定

上期介绍的那名美少年拉蒙居然是阿尔克迪亚帝国的王子，想必很多玩家知道这个消息后一定会觉得很惊讶。这样一来剧情的矛盾冲突就更有看头了，一个是帝国的王子，而与主人公梵他们在一起的艾雪，其祖国达尔玛斯卡王国就是被帝国所侵占的，不知道当她知道拉蒙是帝国的王子时会有什么样的反应。这一次向大家介绍的是《FFXII》的核心之一，即阿尔克迪亚帝国内部的情况。在这个本应该是敌对的国家里，那些出声并成长在这个国家的人以及他们的烦恼和想法，这些都是值得我们关注的问题。正义是什么？邪恶是什么？《FFXII》中表现的就是那些处于不同立场的人之间错综复杂的关系。对于人性的细致刻画以及探讨一直都是松野泰己的作品中一个很重要的成分，虽然他现在已退居为监修，相信这些核心的内容是不会改变的。而人性、角色的成长、各人物间的关系，这也是《FFXII》故事的最大看点所在。

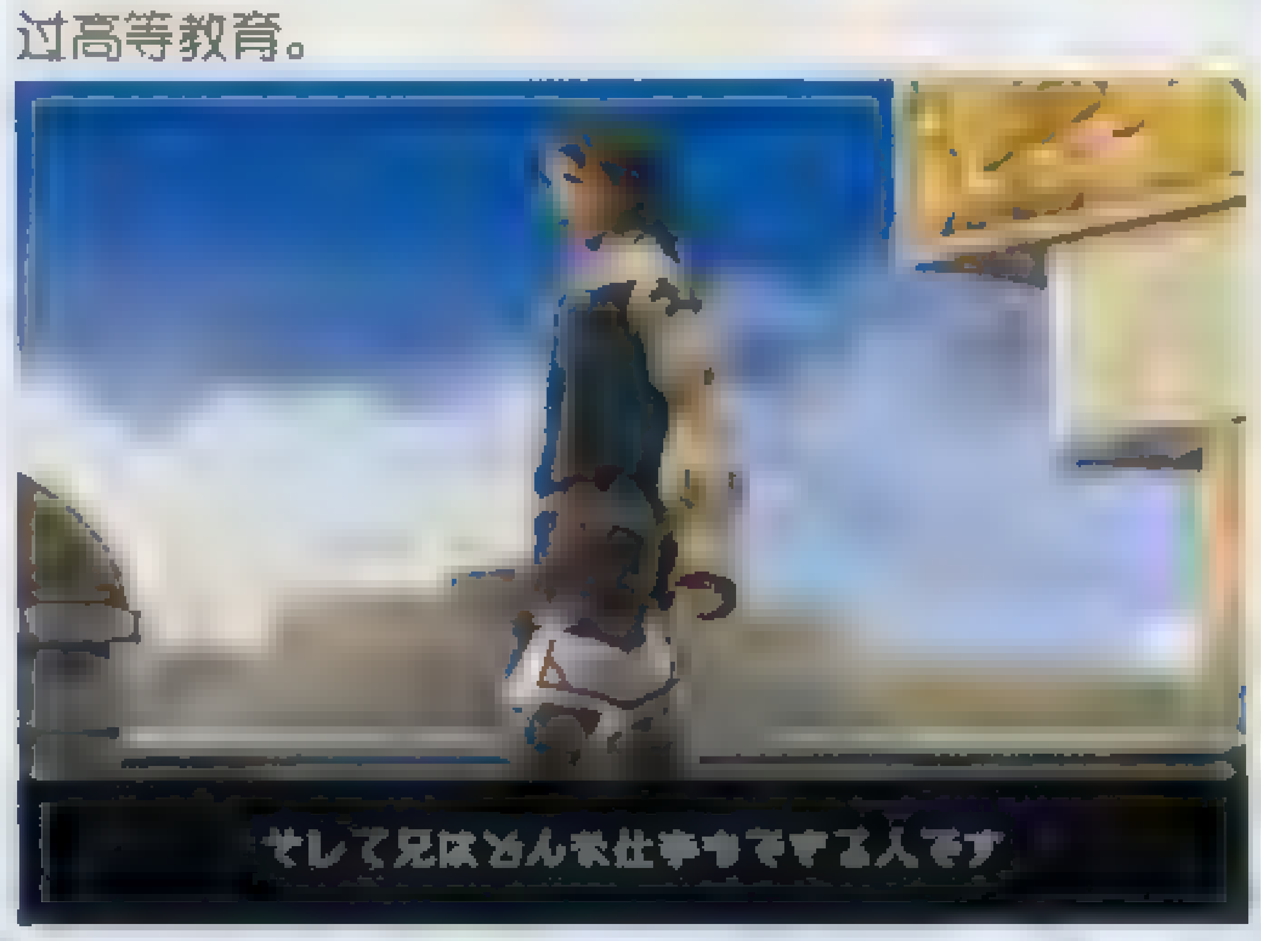
拉萨·法利纳斯·索利德

Larsa Ferrinas Solidor



15岁/种族：人类

阿尔克迪亚帝国古拉米斯皇帝的四子，维因的弟弟，是继维因之后的第二王位继承人。对父亲与兄长非常崇敬，并一心想早点成为一个能独挡一面的男子汉，希望得到父亲与兄长的承认。拉蒙虽然长相俊秀像一个女孩子，但他的举止以及气质却非常有王子的风范，而他的谈吐以及丰富的知识明显看得出他接受过高等教育。



FINAL FANTASY XII 基础知识 背景篇

阿尔克迪亚帝国所犯下的罪孽



在伊瓦利斯这个世界，有两个强大的王国正在进行着激烈的争斗，一个是阿尔克迪亚帝国，一个是罗扎利亚帝国，而另一个军事、文化都非常发达的国家达尔玛斯卡则是这场战争的牺牲品。帝国为什么要侵略达尔玛斯卡王国？答案很简单，那就是这个国家有着丰富的矿产资源，其中最令人垂涎三尺的就是魔石。从上期我们介绍的拉萨是为了寻找魔石而与梵同行中我们可以看出，魔石是阿尔克迪亚帝国进攻达尔玛斯卡王国的一个重要原因。而达尔玛斯卡王国正在进行某仪式时，国王遭到了暗杀，这些神秘的事件与帝国不无关系，而这种随意践踏他人的国土、破坏一个国家和平的行为是罪孽深重的。



▲忠心耿耿的将军巴修暗杀了国王，而在这件事情的背后我们可以看到维因的影子。

对于战争、罪行、赎罪这些内容一直都是松野泰己非常擅长的东西，相信在《FFXII》里我们会再次体会战争的残酷与无情。

©2006 SQUARE ENIX CO.,LTD All Rights Reserved.
CHARACTER DESIGN:Akihiko Yoshida



拉萨与维因的关系

从左图中两人如此亲密的姿态我们可以看出两人的关系是极其微妙的。一方面两个兄长的死似乎与维因有关，但他却对自己的弟弟却宠爱有加，这张图更给人感觉维因希望拉萨成为下一任皇帝。从拉萨对维因的绝对信任也可以看出两人的关系非常好，但拉萨会不会是维因的一枚棋子呢？我们拭目以待。

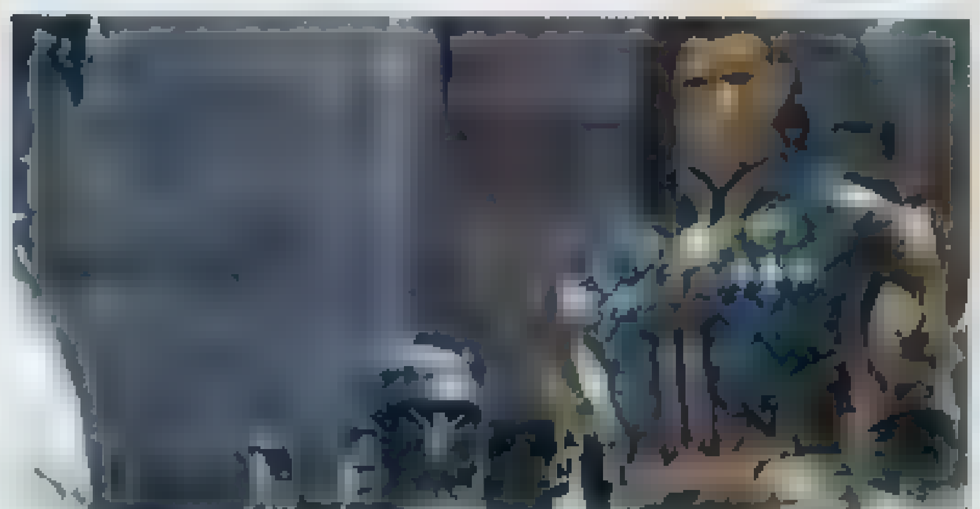
维因·卡达斯·索利德

Vayne Cardas Solidor

27岁/种族：人类



沉着冷静（也许说冷酷更适合他），不会被感情所左右，这就是维因这个人的最大特点，他那俊俏、棱角分明的脸上总是露出一副没有表情的样子，似乎微笑对于他而言是件罕见的事情。但即便如此，他对自己那个聪明、善良的弟弟拉萨却是宠爱有加。因为要调查某件事，拉萨前往了比艾尔瓦（根据上期介绍的情报，应该与寻找魔石有关），知道此事的维因非常紧张，急忙叫一个名为基斯的人前往比艾尔瓦将拉萨带回帝国。



▲维因被众多的帝国士兵包围，从他那严肃的表情可以看出此时的处境并不妙，因为他的理想，许多人受到了伤害，难道这是他被查出有什么阴谋时的情景吗？

在指挥军队攻下了达尔玛斯卡王国后，维因就担任了阿尔克迪亚帝国的新执政官，现就任于王都拉巴纳斯塔。身为阿尔克迪亚帝国第11代皇帝古拉米斯的三子，维因成为下一任皇帝的呼声非常高。他的两名兄长据说因为阴谋而战死，于是有传言说两名王子的战死与维因有这一定的关系，但一直都没有得到证实。



▲拉萨在梵面前自称拉蒙，他与梵同行的目的是为了到魔石矿中调查一些关于魔石的情报，而维因对于拉萨的冒险很是担心，于是他派了一名叫基斯的人前往并带回拉萨。





▲帝国的理想让许多人成为了牺牲品，不知道这样的战争还会持续多久。

因为维因具有很强的军事才能，所以皇帝将他留在自己身边接管了一些事务，但皇帝的很多命令在通过了维因之口后其意图常常会发生巨大的变化，因此现在皇帝对他也是心怀警戒。另外，维因的权力之大，甚至影响到了代表帝国法律的捍卫者裁判那里，看来不管怎么说，维因都是一个让人有所顾虑、不可小看的人物，他与《FFⅫ》的故事一定有着莫大的关系。

盲目崇拜兄长的少年

对于伊瓦利斯的人民而言，魔石作为日常生活中的能源是必不可少的，而请求与梵同行前往魔石矿的少年拉蒙其实就是王子拉萨了。对于这个谈吐不同于同龄人的少年，他那丰富的知识以及对魔石的了解让巴尔福雷产生了怀疑。而拉萨对于兄长的崇敬也体现在了对兄长的行为持肯定态度上，从这一点可以看出他其实并不理解现实与理想的真正状况。



▲对于拉萨而言，他觉得父亲与兄长引起的战争会让受到创伤的人民得到幸福，虽然这样的想法非常幼稚，但也体现出拉萨单纯的一面。

从中立的立场进行

调停的人物

拉萨虽然是名少年，但毕竟出身王室，所以对政治方面的事情非常了解，对于下一任皇帝，他一直都认为自己的哥哥维因是一个非常适合的人选。但在坚信理想的同时，对于受到战争的创伤痛苦地生活着的人们以及由于阿尔克迪亚帝国的势力扩张而引起的世界格局的倾斜，拉萨似乎并没有察觉到有什么异样。另外，他说有“处于中立立场的人物”，这些人到底是谁？是第四方势力还是裁判呢？当然，虽然裁判是法律的代言人，但他们毕竟属于帝国一方，所以要说他们是中立的，想必没人会信吧。

对于拉萨而言，他现在最想知道的就是这个世界上到底发生了什么事情，将理想变为现实到底要如何去做才行。与战争孤儿潘妮罗以及有丧国之痛的艾雪的偶遇，让他觉得自己还有很多事情要去学习，有许多答案要自己亲自去寻找。他虽然同情潘妮罗，但却对父亲与兄长宣扬的思想持肯定的态度，夹在这两种感情之间让拉萨觉得非常困惑。但这是他成长的毕竟过程，要想真正了解到现实与理想，就必须要经历一些痛苦，对于拉萨以后的成长，值得期待。

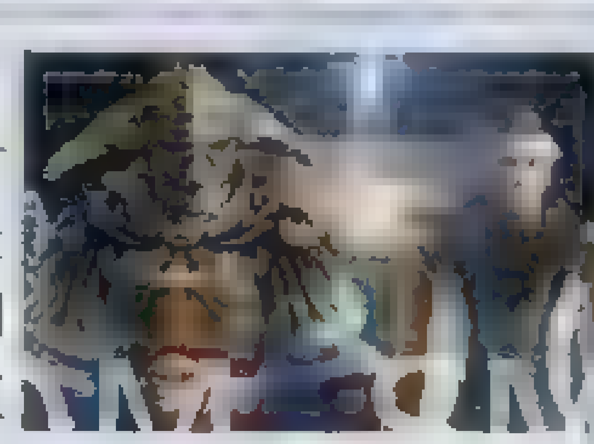
施虐者与被虐者



▲拉萨只会对潘妮罗敞开自己的心扉。“索利德家的男孩子接受的是为了让人们的生活安宁而尽自己全力的教育”，拉萨如是说，但他并不知道现实与理想的差距。

监视拉萨的裁判

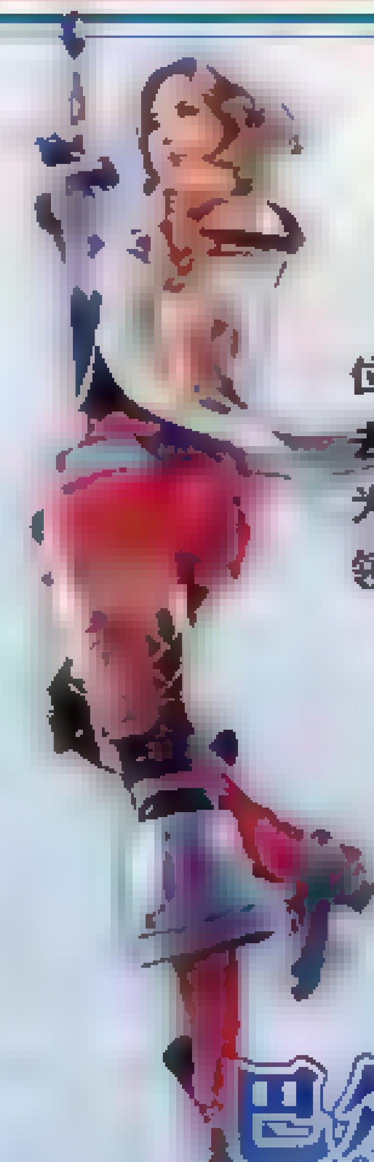
拉萨与梵一行分开独自一人从魔石矿中出来，而迎接他的是代表国家审判机构的裁判，从这一点就可以看出拉萨的身分非凡。而在裁判身边的那个男人的身分也值得怀疑，难道是维因口中的那个基斯？还是那个裁判是基斯，但不管怎样，他的目的只有一个，那就是前往魔石矿带回拉萨。



FINAL FANTASY XII 基础知识 角色篇

在战争中遭受了创伤的人们

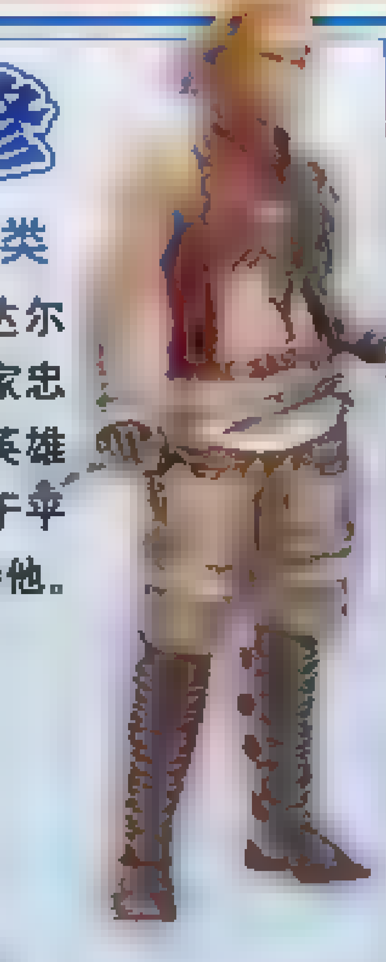
《FF XII》中登场的角色几乎都是与侵略战争相关的人，梵在战争中失去了双亲，而艾雪更是家破国亡，而这种从战争的创伤的角度出发去讲述故事的方法，正是松野泰己的惯用手法。从目前公布的消息来看，艾雪无疑是所有事情的焦点，而她与梵之间的微妙关系也非常引人侧目。



艾雪

19岁／种族：人类

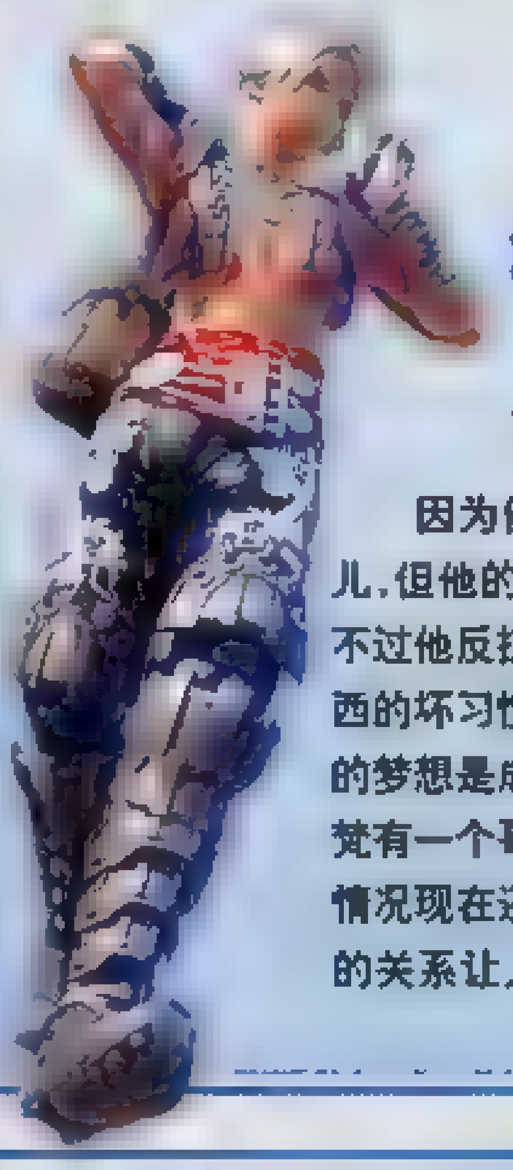
达尔玛斯卡王国的王位继承人，因为侵略战争失去了父亲与国家，2年后作为抵抗组织"阿玛利亚"的领袖出现在了梵的面前。



巴修

36岁／种族：人类

原为勇猛果断的达尔玛斯卡王国将军，对国家忠心耿耿，被年轻士兵像英雄一般地崇拜，由于出身于平民，所以国民也非常支持他。



梵

17岁／种族：人类

因为侵略战争而成为了孤儿，但他的性格依旧非常开朗，不过他反抗帝国士兵、到处偷东西的坏习惯很让潘妮罗头疼。他的梦想是成为一个自由的空贼。梵有一个哥哥，但关于他哥哥的情况现在还不明，而他与雷克斯的关系让人非常怀疑。



潘妮罗

16岁／种族：人类

梵青梅竹马的好友，擅长武术与舞蹈，她与梵都受到了邦伽族人米格罗的照顾，对于他们而言米格罗就是再世父母。



巴尔福雷

22岁／种族：人类

不被种族与国家的束缚，驾驶自己的飞空艇自由地翱翔在空中的空贼，从看不惯的人那里偷东西，喝了酒与醉汉打架是他常干的事情。

芙兰

?岁／种族：维埃拉族

身体能力优秀的森林之民，属于维埃拉族中褐色皮肤的拉瓦·维埃拉族，与巴尔福雷有超越种族的信赖关系，是操纵飞空艇的工程师。

FINAL FANTASY XII 基础知识 战斗篇

Active Dimension Battle

《FF XII》与系列其他几作最大的不同点就在于战斗方面，本作的战斗系统称为"ADB(Active Dimension Battle)"。以前的作品(除属网络版的《FF XI》)的战斗都是遇敌切入战斗画面，胜利后回到地图画面，而《FF XII》的移动和战斗都同在地图画面中进行，不会有战斗的切换，这种即时的战斗多多少少参考了网络游戏的设定。既然战斗直接在地图画面中进行，那么在找准时机下达指令的同时也要考虑到地形的高低差等情况，这种富有战略性的战斗也是本作的乐趣所在。另外，与敌人进入战斗后，如果附近有其他敌人，他们也许会察觉到战斗并加入到战斗中来，这样会对我方形成不利的状态；而相反，如果利用障碍物等掩体，就可以不让敌人有所察觉，这样的战斗不得不说是《FF》战斗的进化。

队伍中谁做领队

当编成了一个战斗小队后，接下来就是选择一名主要角色充当领队，领队就是玩家自己操纵的角色，并且可以在战斗中随时切换。因此，根据敌



◀现代《FF》采用的3人制队伍，其实在本作中3人绝对足够了。

人以及战斗情况及时地切换领队是非常重要的，由于《FF XII》没有战斗画面切换，所以随机应变是战斗的基础。领队外的同伴会根据装备武器的不同自己决定自己与敌人的距离，游戏中非操纵角色会根据"因势制宜(Gambit)"的思考方式自动进行战斗。"因势制宜"的思考方式有数十种，每个人除了平时装备常用的以外还可以在战斗中随时更换。另外，这个系统还有一个好处就是同伴会自己更换目标或者给同伴使用回复道具等，所以是战斗中的重要系统。

什么是目标线

当与敌人接触进入战斗后画面中会显示出一条连接敌人和我方角色的线，这条线就是"目标线"，有了这条线我们可以很清楚地看到我方角色瞄准的是哪个敌人，而敌人瞄准的是哪个我方角色。除了一些事件战斗外，通常情况下是自己瞄准哪个敌人都是可以自己调整的，而敌人一般也是将某标锁定在离它最近或者最弱的角色。



▲目标线的颜色是有很多种的，敌我双方攻击对象的颜色都不同，并且可以在OPTION里设定是否显示该线。

魔法种类有4种

"《FF》系列"的魔法大家一定非常熟悉了，比如白魔法有ケアル、レイズ等，黑魔法有ファイア、ブリザド等，而除此之外还有プロテス、シェル等"绿魔法"，以及スロウ、ドンムブ等与时间相关的时空魔法。在本作中，游戏恢复了"绿魔法"这一概念，相信在魔法种类分类方面本作会进行一些调整。



▲游戏中一些以前的魔法会再次出现，不知道会不会增加一些新的魔法。

怪物的思考

《FF XII》中登场的敌人AI都是很高的，因此敌人向我方攻击的攻击方式也是多种多样的。比如有的敌人如

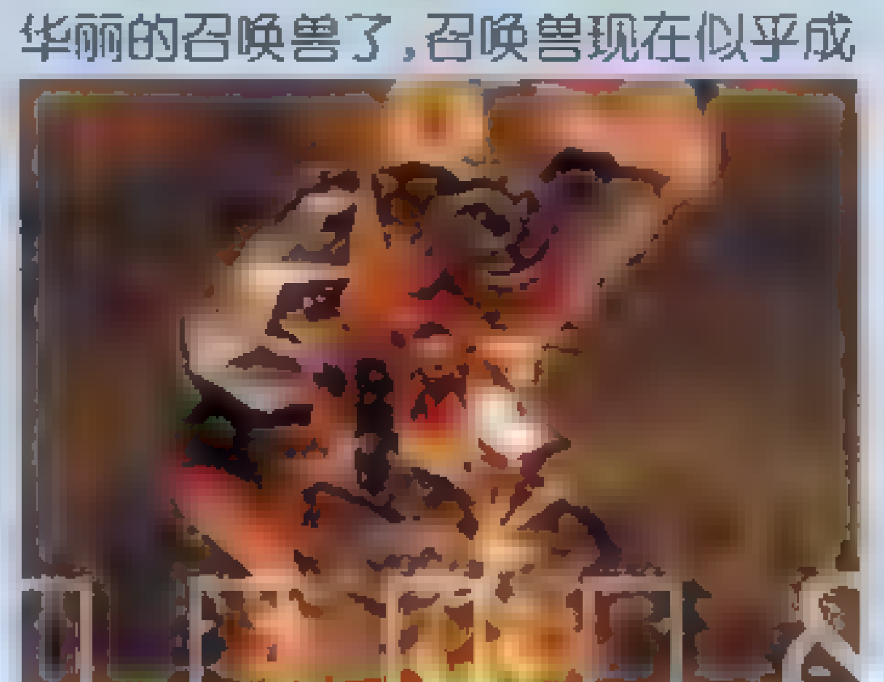


▲如果有什么疏忽就会形成几个敌人包围的状态，这对我方非常不利。

果我方不攻击，它也不会主动攻击；有的敌人只要看到我方角色就会前来攻击；有的敌人会在一定距离内因为我方咏唱魔法而进行攻击；更有的敌人会以拟态的形态潜伏在周围的环境或背景中，一旦我方角色靠近马上就进行攻击。这些各具特点的敌人也成为了游戏的看点之一，而《FF》战斗针对性强这一点在本作得到了充分的体现。另外，有时如果遇到强敌会陷于苦战，这时采取最好的解决方法就是逃跑，但是如果没有逃离敌人的攻击范围的话，那么立刻会再次进入战斗，这一点需要大家的注意。

战斗的亮点，召唤兽！

说起《FF》的战斗那就不能不提华丽的召唤兽了，召唤兽现在似乎成



▲火属性的召唤兽贝里埃尔出，可看得出它的手上似乎拿了一把类似矛的东西。

了《FF》的标记，仿佛没了召唤兽游戏就会失去很大一部分乐趣一般。在《FF XII》中召唤兽的固有特殊技以及召唤条件现在还不是很明确，不过与以前一样，有对应属性的召唤兽存在，但跟以前火属性是伊夫里特、冰属性是西瓦不同，本作中登场的召唤兽都是全新，很有松野泰己的个人风格。



▶土属性的召唤兽比修玛利姆，它那强大的手臂是最为抢眼的。

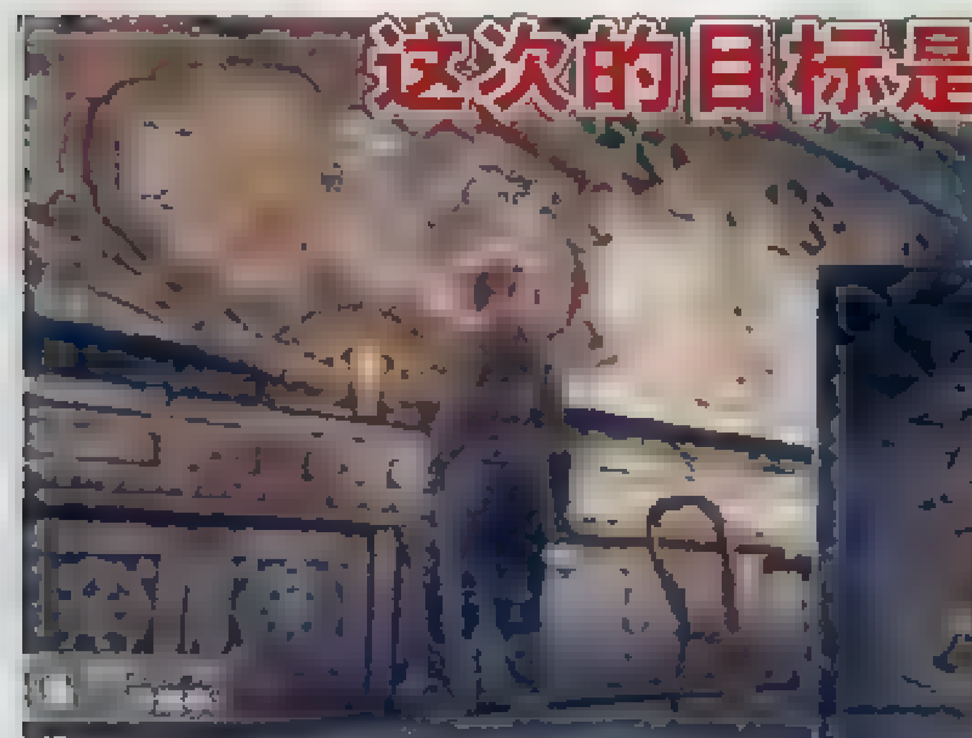
任务的存在辨明！

在最新的情报中，我们终于知道了《FF XII》中是存在着任务的，想到《FFT》、《FFTA》这些松野泰己的作品中都存在着任务的设定，所以在《FF XII》中出现任务这一设定也就不奇怪了。按惯例，一些强力的道具和武具都是在任务中拿到的，《FFT》里更有只有在任务中才能加入的角色，不知道本作中是否会有这样的设定。在这些任务中，与游戏主线相关的任务虽然有，但数量并不多，更多的是独立任务。想到《FFTA》中那百项任务了吗？《FF XII》里的任务数量应该不会比它少吧。另外，游戏中的任务多种多样，有的条件也颇为复杂，不过这些应该难不倒玩家们吧。(^_^)

王都拉巴纳斯塔的任务

这里是位于王都拉巴纳斯塔的酒吧“砂海亭”，来看看这里到底有什么任务吧。各个任务都会贴在酒吧的揭示板上，而这些任务有时也是会发生变化，接受这些任务的除了梵以外，还有其他的冒险者。在看了这些任务后可以按照自己的喜好来接，不过为了所有隐藏要素达成，大家应该都是所有任务都接吧。从图中我们可以看到这次任务的目的是寻找指定的珍稀怪物，而这个长着一个西红柿头的家伙其活动范围在沙漠。(西红柿会长在沙漠吗？)在伊瓦利斯，到处都有公会颁布出各种稀奇古怪的任务，而这些任务的具体事宜都会贴在各地酒吧的揭示板上，所以一旦到了一个新地方就先去看看那里酒吧的揭示板，看看有什么任务可接，顺便赚点路费。

这次的目标是“离群的西红柿”！



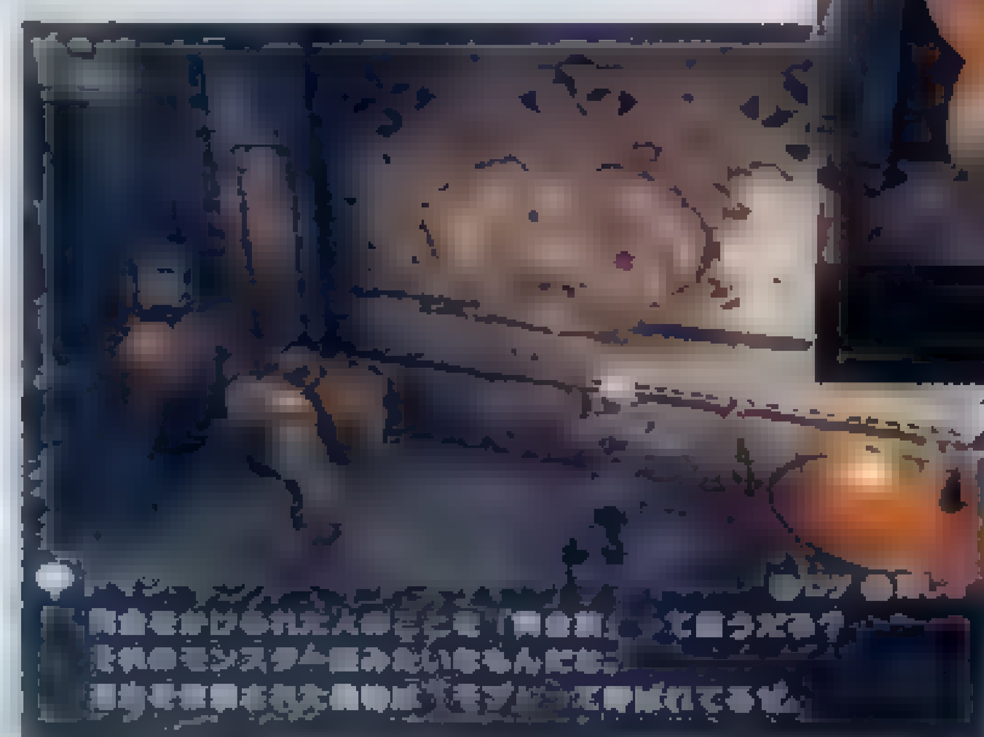
▲梵正在揭示板上看这次可以接到什么样的任务。



▼生活在沙漠的西红柿 难道它就不怕水分蒸发么？

各种各样的商店林立

▼这位名为托玛基的人正在向梵详细地讲解任务的内容，如果对自己的实力有自信的话不妨一试。





▲如果任务成功就能获得报酬，在游戏初期这是赚钱和获得道具的好方法，随着任务等级的提升，任务难度也会提高，但是相应的获得的道具质量也会越好，这和《FFT》、《FFTA》的设定是一样的。

在经过了多年战争后，王都拉巴纳斯塔正在紧锣密鼓地进行着战后复兴的工作，在这里我们可以看到各种各样的商店。除了酒吧之外还有诸如武器、防具、杂货店等商店的存在，而照顾战争遗孤的梵以及潘妮罗的邦伽族人米格罗所开的店就是一个杂货店，除此之外还有莫古利担任店员的陆行鸟屋。



▲潘妮罗一直在店里工作，所以对一天到晚游手好闲的梵有些不满。

珍贵怪物“离群的西红柿”！

在接受任务后接下来就是要找任务的目标了，这次的目标是一种名为“离群的西红柿”的珍贵怪物，这种怪物的最大特点就是在HP被打到一定程度后会逃跑。不过对于地图移动和战斗一体化的《FF XII》而言这并不是问题，只要在战斗中发现敌人逃跑可以立马追过去继续攻击，所以在战斗中要仔细观察这只“离群的西红柿”的动向，并考虑好它能够逃跑的方向，一旦它逃跑立刻追上去，而此时还要注意身边还有没有其他敌人。

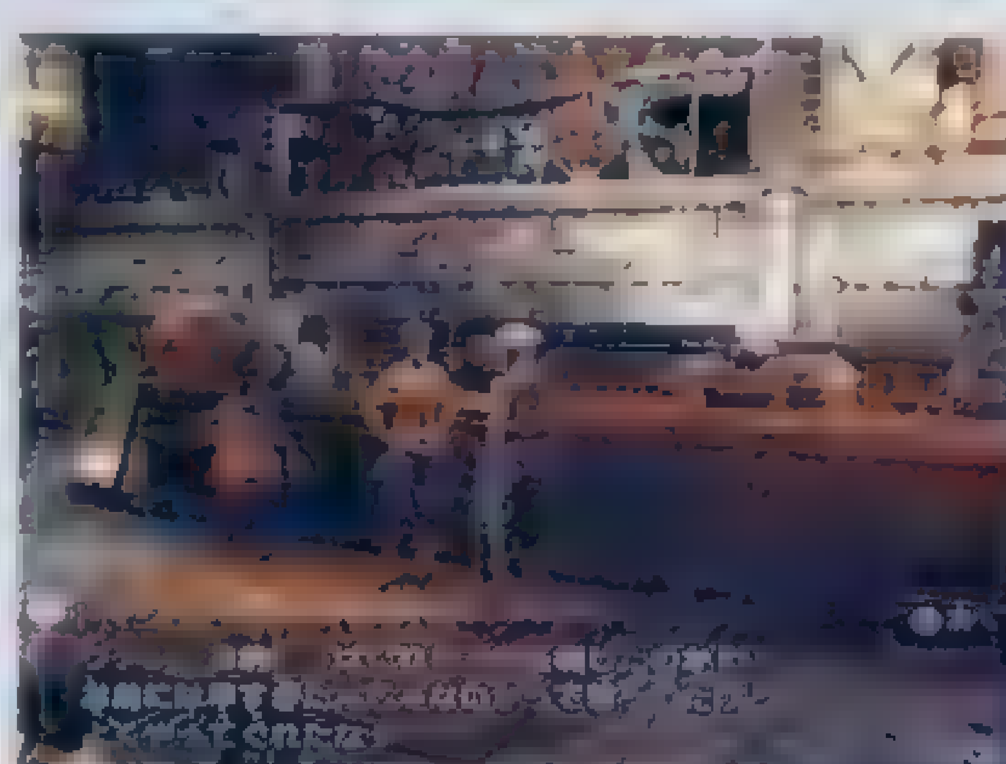


◀虽然长了一个西红柿的头，但这个怪物却一点不像西红柿那么可爱，长长的獠牙让人觉得恐怖，不过看样子它也不是很强的怪物。

▶“离群的西红柿”的HP到一定程度以下时会逃跑，不过由于《FF XII》的战斗不会切换战斗画面，所以事先占据有利地形堵住它们的退路就能防止它们逃跑了，但是只有一个人执行任务时就要特别注意了。当然，如果它们逃跑了可以立刻追上去继续进行攻击。



任务成功！



◀打倒“离群的西红柿”后回到砂海亭报告结果，托玛基将梵称赞了一番，不知道游戏里会不会有名声这项设定？

得到报酬！



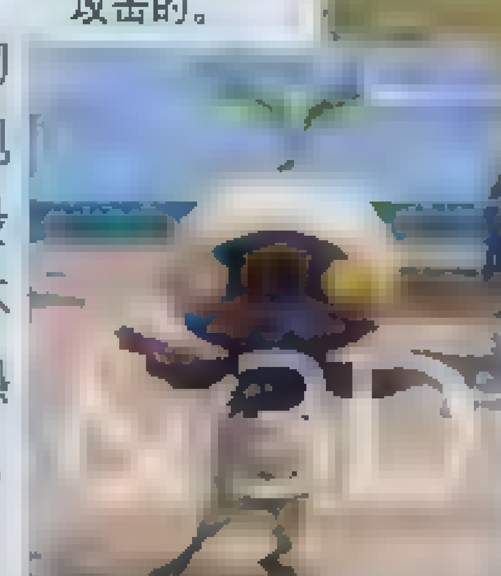
▶这次的报酬是500块钱加一个手部装备，想必一个好的道具比金钱更吸引人吧。

CHECK POINT

在《FF XII》中有的怪物会在一般区域中徘徊，而有的珍贵怪物只会在特定场所出现，并且出现还有可能有特殊条件，这样的设定在“《FF》系列”中并不少见。不知道游戏中会不会出现大家所熟悉的怪物，比如那个提着一盏灯，拿着一把大菜刀的菜刀王……

▼非常可爱的曼陀罗草 它们是不会主动攻击的。





▲在“离群的西红柿”之后是任务是捕捉蜥蜴，不知道这个蜥蜴的样子和《X》中是否类似。(图为《FF XI》)

DIRGE of CERBERUS FINAL FANTASY VII



曾经是神罗制作所（神罗公司的[illegible]）[illegible]

文森特·瓦伦汀
Vincent Valentine



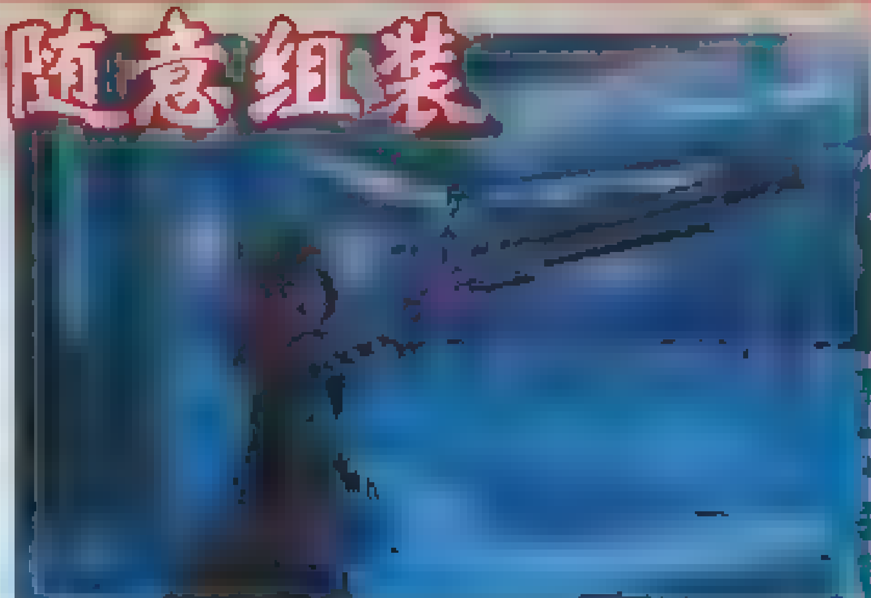
地狱犬的挽歌 －最终幻想VII－	Square Enix	A·RPG
PS2 DIRGE of CERBERUS FINAL FANTASY VII	预定2005年冬	日元
对应PS BB Unit		[illegible]

以《FFVII》3年后的世界为舞台，以克劳德的同伴文森特为主角的这款A·RPG自《FFVII AC》的发售以后受到了越来越多的关注。在《FFVII》相关几款作品中，这是惟一一款最重视动作性的游戏，其精密而复杂的操作也许会让许多玩家感到无所适从，但一旦适应你就会发现这款游戏的魅力所在。由于本作的时间设定在《FFVII》之后，甚至还在《FFVII AC》后面，所以想知道那些熟悉的角色在《FFVII AC》的事件后到底怎么样，那就一定不要错过了本作。

CHECK POINT 1 WEAPON

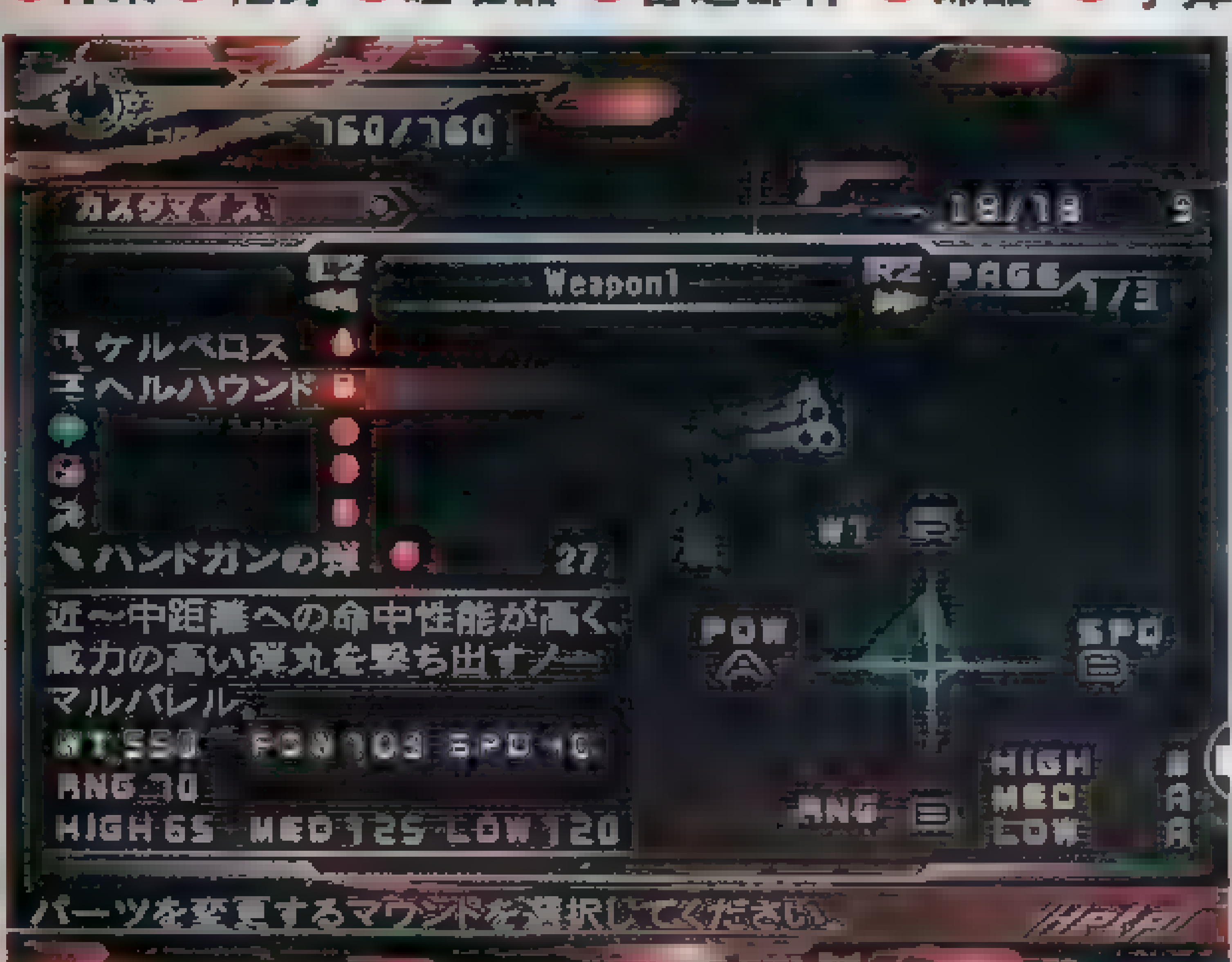
根据状况可进行随意组装

文森特使用的武器是枪械，在《FF VII DC》中文森特使用的枪械种类有三种，而这些枪械由骨架、枪身、瞄准器、备选部件、饰品等5个部分组成。在游戏中玩家们可以得到这些部位的零件，从而可以组装自己喜欢的武器，而不同零件的组合还可以改变枪械的性能，



▲瞄准器能提升枪的命中精度，从而可以射击更远的距离。画面中文森特所持枪的基本枪身是"地狱犬"，但由于零件的变化外观看上去已经与原型大不相同了。

Ⓐ骨架 Ⓑ枪身 Ⓒ瞄准器 Ⓓ备选部件 Ⓔ饰品 Ⓕ子弹

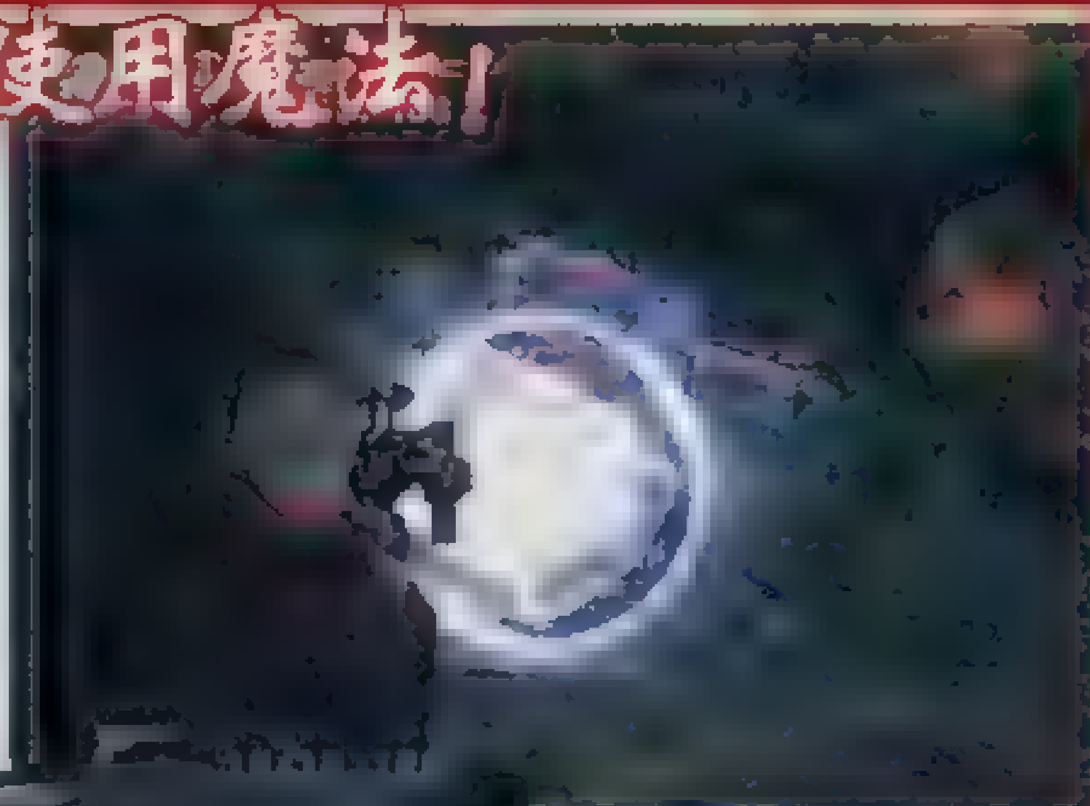


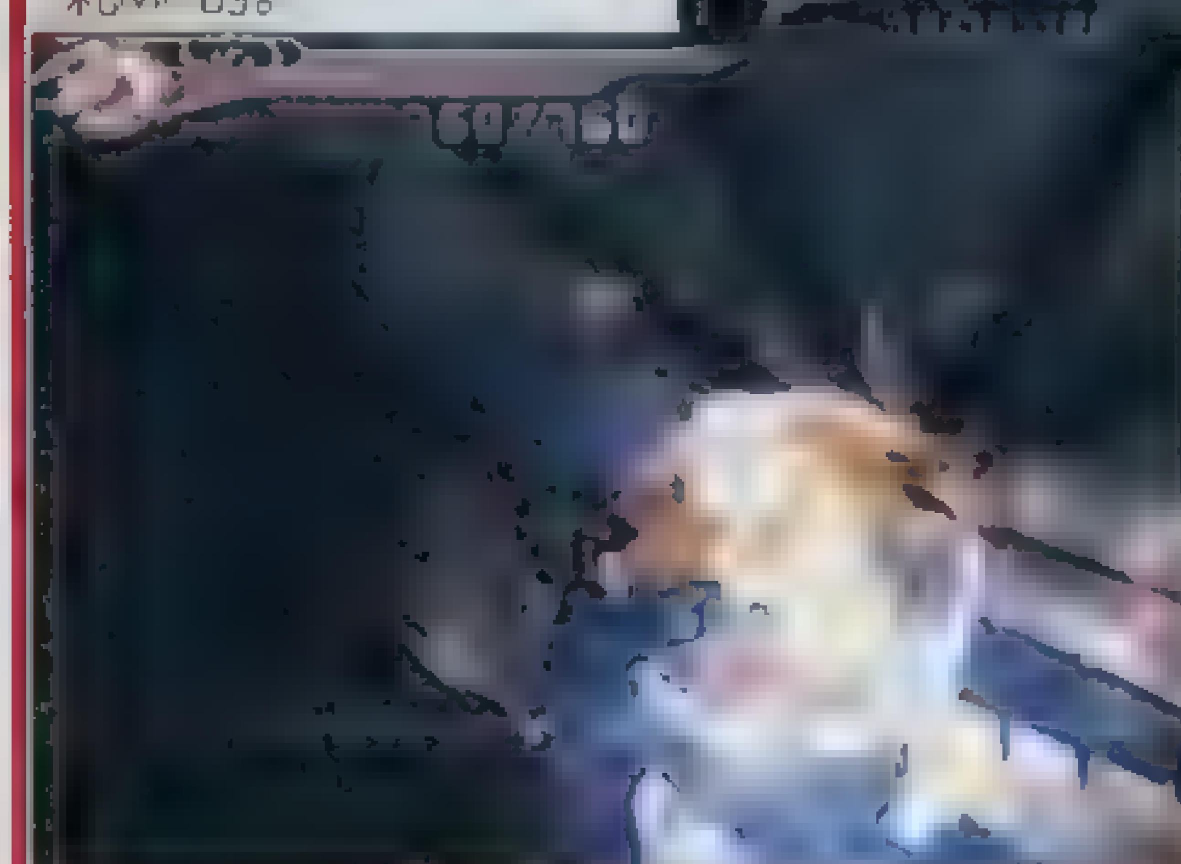
◀枪身关系射程，备选部件关系能力的提升，每个部位的零件都有自己各自的特点。

CHECK POINT 2 MATERIA

装备魔晶石使用魔法！

《FF VII》中魔法和技能的习得都要靠魔晶石，这样的系统在《FF VII DC》中也是同样存在的。将魔晶石安装在枪上买，那么魔法就会代替子弹射出去，不过使用魔法是要消耗MP的。





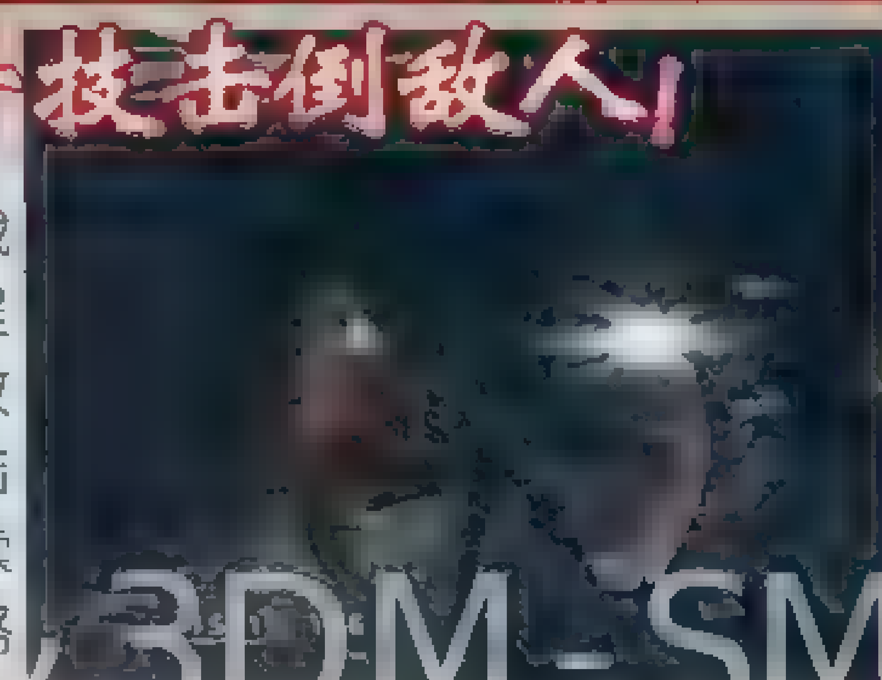
▲装备魔晶石射出魔法是需要消耗MP的，但魔法的威力和攻击范围都要比子弹大得多。

◀与《FF VII》一样，《FF VII DC》里魔晶石的种类也是非常丰富的，装备不同的魔晶石可以释放不同的魔法。不过魔法会消耗MP，而MP的可以在地图上闪着蓝光的回复点回复。

CHECK POINT 3 ACTION

使用华丽的格斗技击倒敌人！

在本作中虽然枪战是主要的战斗方式，但当敌人近身后用枪射击是很不利的，所以这时就需要用格斗技击来击倒敌人了。格斗攻击比枪攻击的速度快，连续按键还能形成连续技。不过接近战中敌人同样也会用格斗技进行攻击，这时就要对敌人的行动有很好的把握了。



▲格斗技不会像枪攻击那样需要装弹时间，其快速攻击是最大的特点。

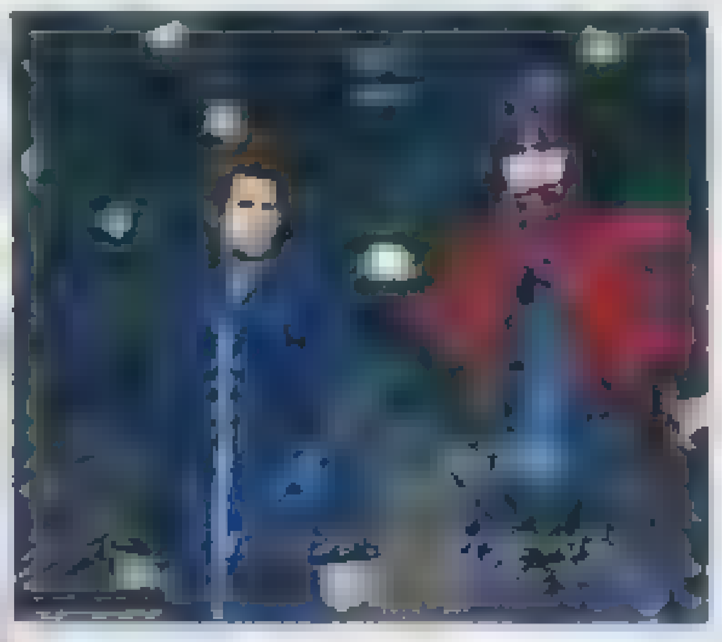
3DM-SM

©1997,2004,2005 SQUARE ENIX CO.,LTD All Rights Reserved
CHARACTER DESIGN TETSUYA NOMURA

文森特的协力者

虽然文森特做事情喜欢单独行动，但他的身边不乏同伴帮助他。那些曾经与他一起拯救了星球的同伴们现在又出现在了他的面前，在他调查事件的路上助他一臂之力。这些同伴中除了我们所熟悉的几名《FF VII》角色外，还有新的同伴加入。

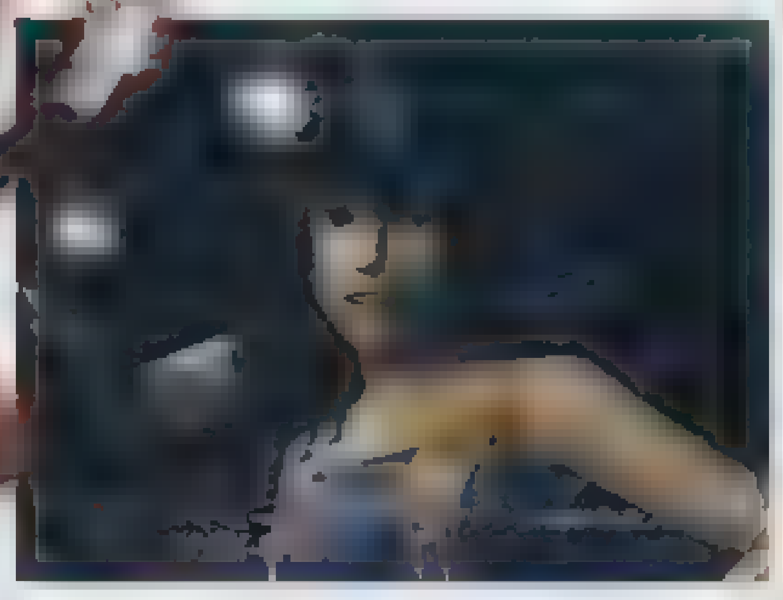




利布·崔斯缇

原神罗公司的干[illegible]对公司的所作所为[illegible]了怀疑而离开了神罗公[illegible]所搜集的[illegible]克劳德的[illegible]一起作战





凯特·西

[illegible]



尤菲拯救了文森特

在《FF VII》里克劳德与文森特在神罗屋里见面，而尤菲在救了文森特之后也将他带到了这间房屋里，不知回到这个地方文森特会有什么感想。不过尤菲救文森特的目的让人生疑，不会是看上文森特的魔晶石了吧？



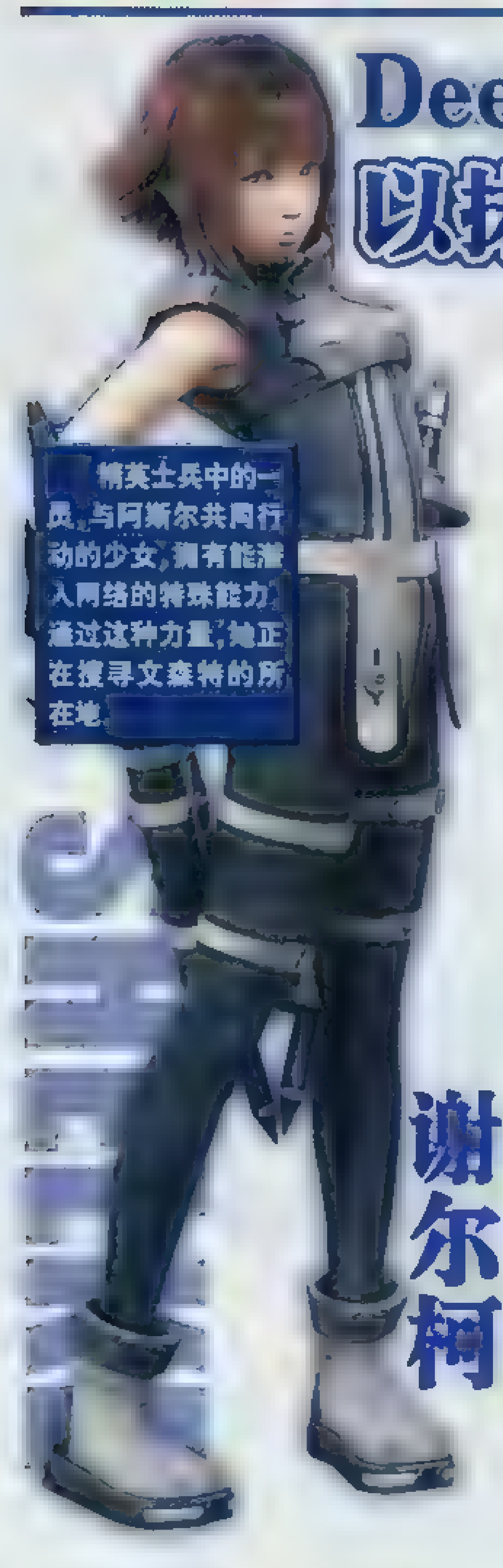
尤菲·如月

[illegible]

◀尤菲那活泼任性的性格丝毫没有改变，不过她来神罗屋到底有什么目的呢？

Deep Ground Soldier

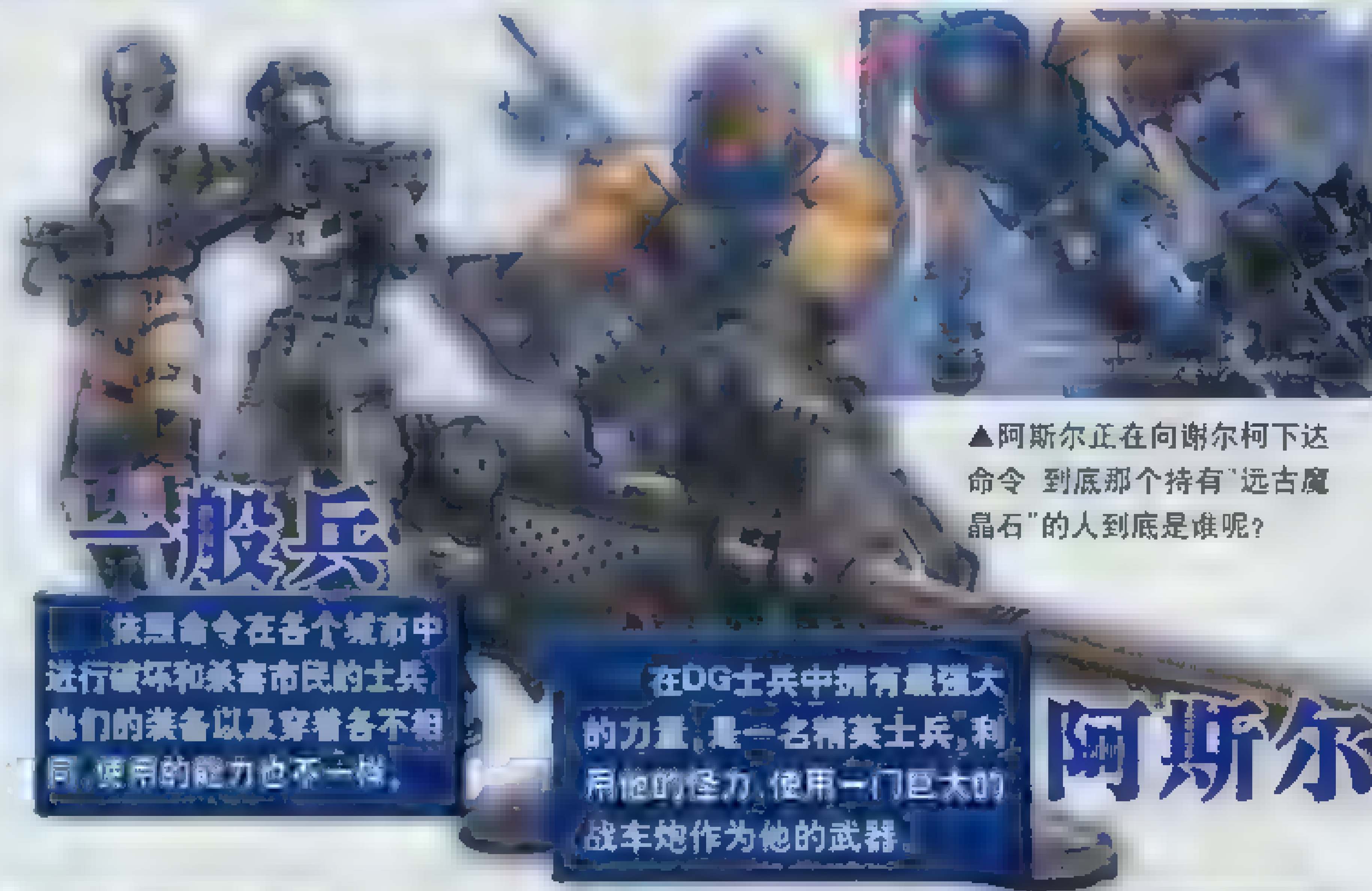
以抹杀人类为目的从地底苏醒的谜之集团



谢尔柯

精英士兵中的一员，与阿斯尔共同行动的少女，拥有能潜入网络的特殊能力，通过这种力量，她正在搜寻文森特的所在地。

在《FF VII》的故事结束后，世界逐渐从灾难中开始复兴，但这个和平的世界再次笼罩在一片黑暗中，这一切都是因为DG士兵(Deep Ground Soldier)的出现。在3年前陨石冲击到来之时，他们在米德加市的地下沉睡着，但现在因为某些目的，他们苏醒了过来并且开始袭击整个世界。这些士兵中的精英被称为"斯维埃特"，他们正在寻找持有"远古魔晶石"的人。在这封闭在地下的3年中，在他们身上到底发生了什么，为什么他们要和文森特为敌，以及文森特的秘密，一切都将会在《FF VII DC》中找到答案。



一般兵

依照命令在各个城市中进行破坏和杀害市民的士兵，他们的装备以及穿着各不相同，使用的能力也不一样。

阿斯尔

在DG士兵中拥有最强大的力量，是一名精英士兵，利用他的怪力，使用一门巨大的战车炮作为他的武器。

▲阿斯尔正在向谢尔柯下达命令 到底那个持有"远古魔晶石"的人到底是谁呢？



▲谢尔柯袭击的这个人身着一身白衣，看这身打扮应该是与神罗公司相关的人。难道这是DG士兵向曾经制造自己的神罗公司复仇吗？而且这个人居然要精英士兵亲自动手，看来并不是一个普通人物。

扬言夺取世界的神秘人物

某一天，当人们正在愉快地看着电视的时候忽然一个神秘人物出现了，他扬言"赐予没有当选价值的人以杀戮"，看来这个人应该就是那些DG士兵的首领了。为什么他们会袭击地上的人们，他们的真正目的是什么？



▶文森特与利布正在交谈着，突然那个神秘人物出现在了电视屏幕上，对此文森特和利布会如何行动呢？



本作是《FFVII》计划的一部分，讲述的是《FFVII》故事发生的6年前的事情，游戏的视点是从神罗公司精锐部队塔克斯一方出发的。由于条件的限制，国内的玩家是无福享受这款游戏的乐趣了。作为一款手机游戏，本作可以通过手机的通信功能与朋友一起游戏，最关键的当然是能够在手机上了解到《FFVII》那从未被提及的过去。在这里我们能看到许多与《FFVII》故事相关的人物，比如克劳德的过去，以及扎克等角色。如果你有机会玩到它，那就一定不要错过了！

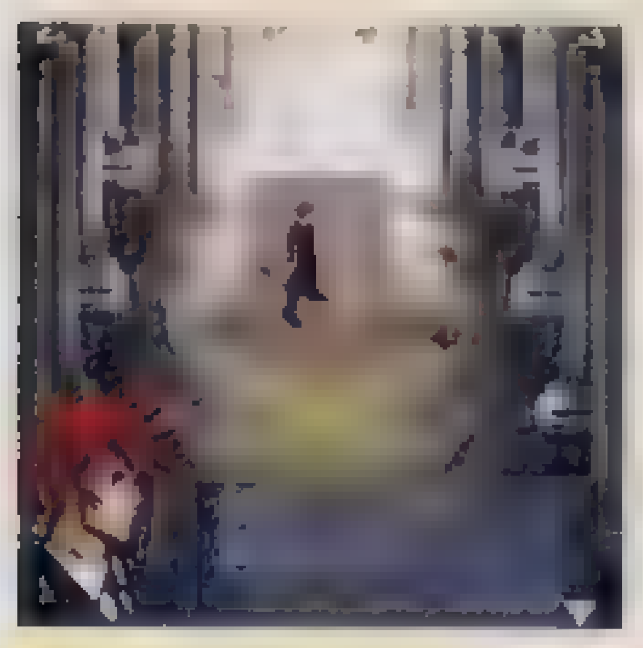
危机之前 －最终幻想VII－	Square Enix	A·RPG
手机		日版

故事模式分析

在已经配信的任务中有许多任务是能碰到《FFVII》的相关人物的，这些故事对要完全地了解《FFVII》的剧情有很大的帮助，同时我们也可以看到《FFVII》世界观的庞大之处。

第11章

主人公因为休假前往一个城镇，并救下了一个被“雪崩”追逐的少女，这名少女的名字叫艾莉丝。



◀这是关于悲剧性的女主角艾莉丝的事件，“雪崩”为什么会找她呢？

第12章

这是发生在《FFVII》故事核心地尼伯尔海姆的事件，在这里我们能够看到整个事情的真相。



◀在这里蒂法会出现，并担任了主人公的向导。

第14章

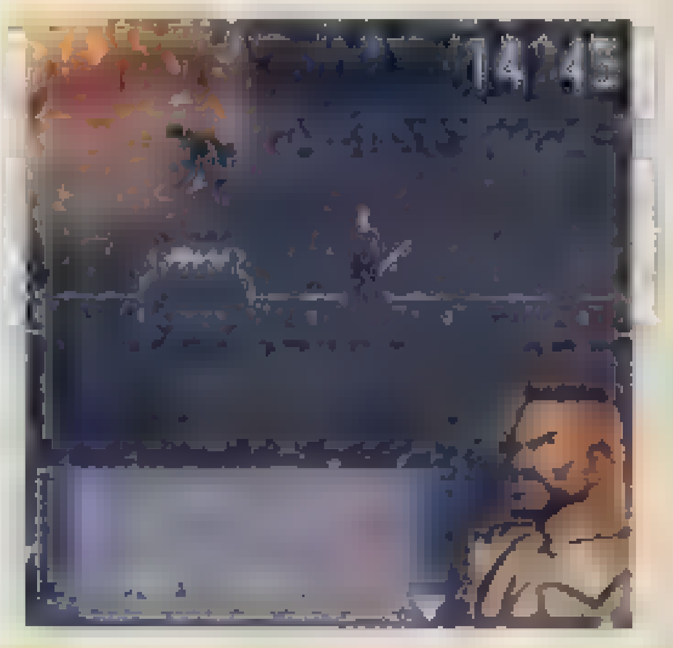
主人公前往位于五台山的“雪崩”根据地，在这里遇到了一名名叫尤菲的少女。



◀可以看出尤菲从小就对魔石有着浓厚的兴趣，也难怪长大之后对魔石那么执著了。

第16章

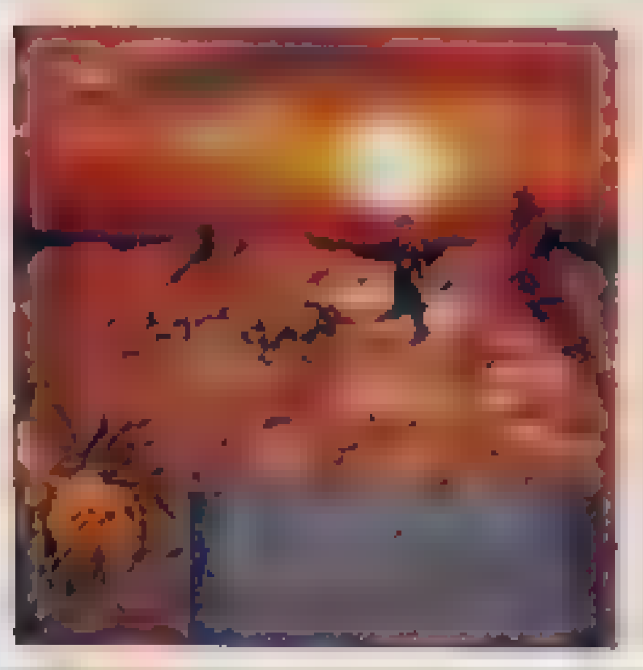
“雪崩”占据了位于克雷尔的魔晃炉，为了夺回魔晃炉主人公被派遣前往那里与“雪崩”进行战斗。



◀这个时候巴瑞特还是一个碳矿工人，此时他还是非常合作的。

第18章

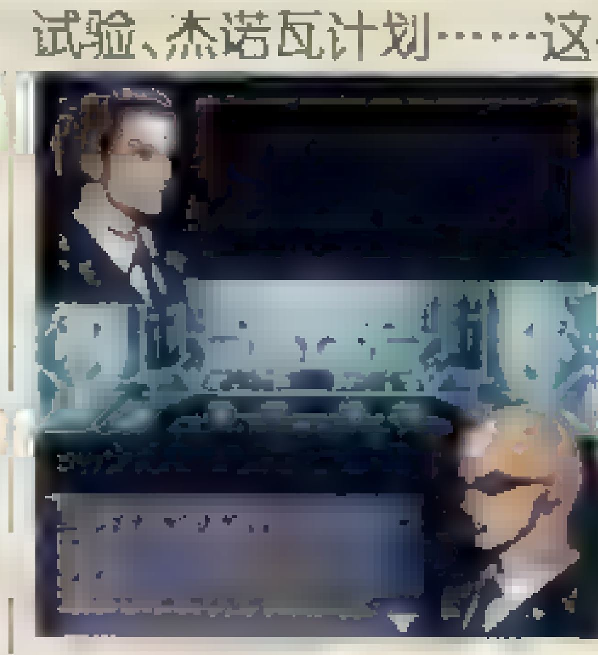
主人公被任命去捕获濒临灭绝的生物于是前往边境之村柯斯莫加尼奥，在这里遇见了守护村庄的战士。



◀自称那那基的战士，这当然是以后的赤红XIII了。

高潮已经接近？

关于《FFVII BC》日本目前配布的章节都是关于过去的事件，随着越来越多的人物的登场以及事件的发生，故事也渐渐进入了高潮。宝条博士的试验、杰诺瓦计划……这些内容看来很快就会出现了。

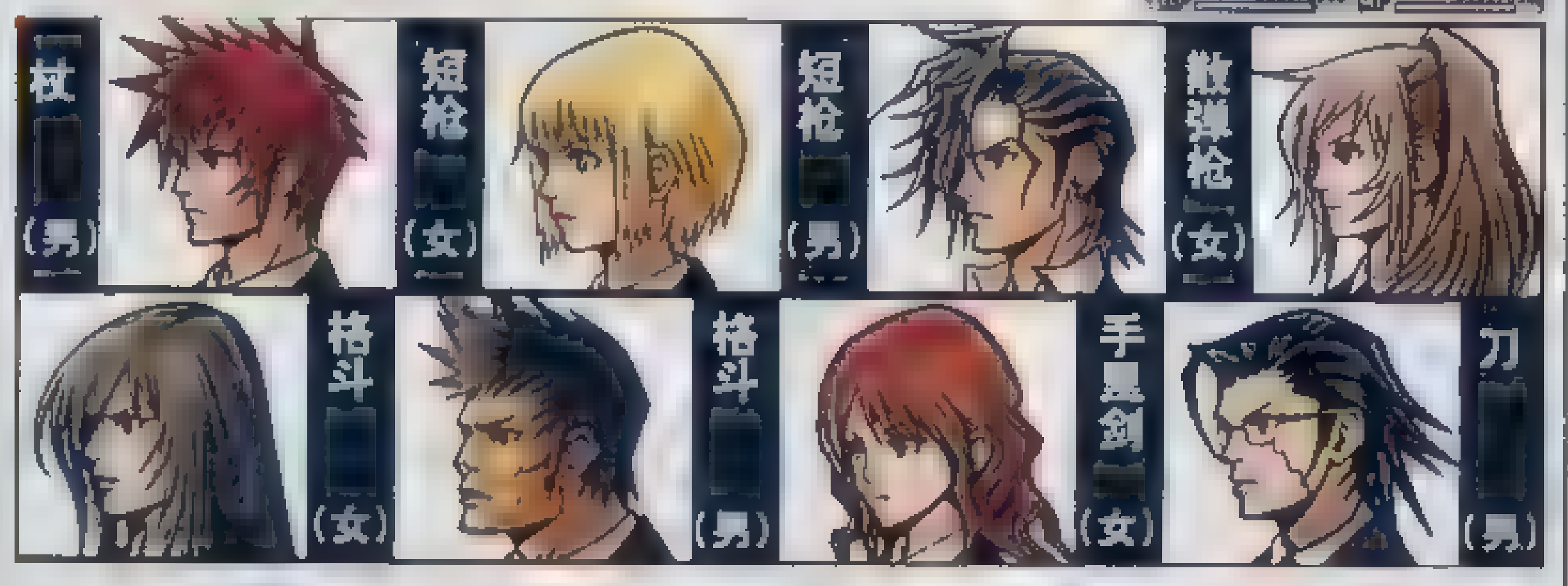


◀鲁德所说的研究标本难道是指的萨菲罗斯吗？

使用不同类型的角色战斗！

游戏一开始玩家就需要从4种类型的角色中选择一名进行游戏，4种类型的角色各有特色，随着故事的进行，这些角色还能进行交换，而随着选择的不同甚至还会出现新的角色。





体会故事的乐趣

游戏的主要剧情是按章节进行划分的，故事以与反神罗组织“雪崩”为中心展开，而支线剧情可通过自由模式去体会。



◀自由模式中有很多游戏性非常强的内容，而且能看到一些原作中看不到的情节。

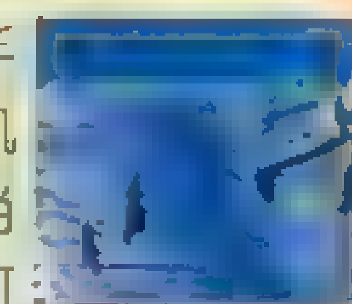
游戏中的游乐节目

在娱乐设施“黄金圆盘”中玩家可以体会养成陆行鸟和进行陆行鸟比赛的乐趣。



通过通信与好友同乐

由于这是一款手机游戏，那么通信机能一定少不了了。当有一方被打倒时，可以通过通信去拯救自己的朋友，而诸如利用魔石进行魔法援护这样的设定游戏中也是有的。



CRISIS CORE -FINAL FANTASY VII-

危机之核 －最终幻想VII－	Square Enix	A·RPG
PSP CRISIS CORE -FINAL FANTASY VII- 发售日未定		日版
对应周边未定		对应玩家年龄未定

现在我们除了知道这是一款PSP游戏，类型为A·RPG之外，其他的情报都还没有公开。目前公布的情报只有故事是以“三名青年和一名少女”为中心展开的，从标题可以推测本作的时间应该很接近《FFVII》故事发生的时间，而所谓的三名青年指的是克劳德、萨菲罗斯和扎克，一名少女指的是艾莉丝吗？现在一切都还是未知数，而且这四名角色很有可能还是原创人物呢，所以我们只能耐心等待它的后续报道了。



©1997,2004 2005 SQUARE ENIX CO. LTD All Rights Reserved CHARACTER DESIGN TETSUYA NOMURA
©1997,2004,2005 SQUARE ENIX CO. LTD.All Rights Reserved CHARACTER DESIGN TETSUYA NOMURA

经过16年，《FFIII》经过完全3D化在NDS上复活！

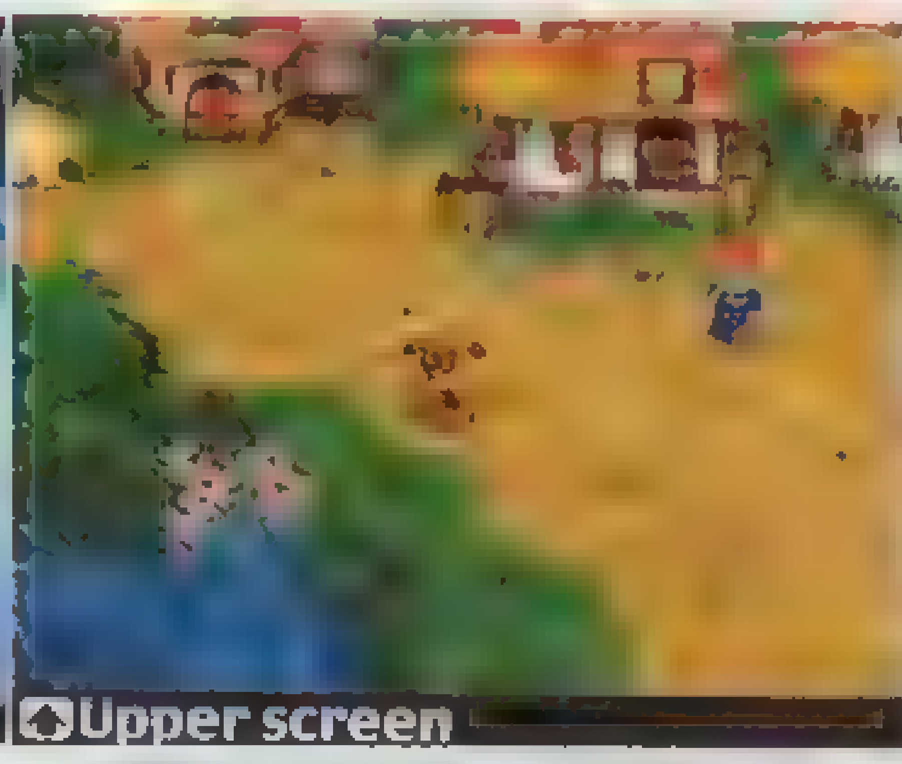
FINAL FANTASY III

最终幻想III	Square Enix	RPG
NDS FINAL FANTASY	预定2006年	RPG
对应周边未定		对应玩家人数未定

在PS之前的《FF》纷纷移植的时候，惟一有一款《FF》没有被移植，那就是《FFIII》。据传闻是因为游戏的源代码丢失，所以导致它无法移植，我们姑且不管这个理由的可信性，反正现在它是真的要移植了，而且还是移植在任天堂的新掌机NDS上，不，我们不能称为移植，因为它是完全的重制！3D的人物以及地图、更为细致的描绘、更鲜艳的颜色……经过重新制作的《FFIII》我们完全可以把它当成一款全新的作品来看待。制作人表示，这会是一款很正统的《FF》，虽然会利用到NDS的触摸屏、双屏的一些特殊功能，但那并不是主要的，所以玩家们请放心，这款《FF》不会因为主机的变化而改变了玩法。不知道到时SE会不会推出一款《FFIII》限定版NDS呢？按SE的习惯这是很有可能的事情哦。


Upper screen

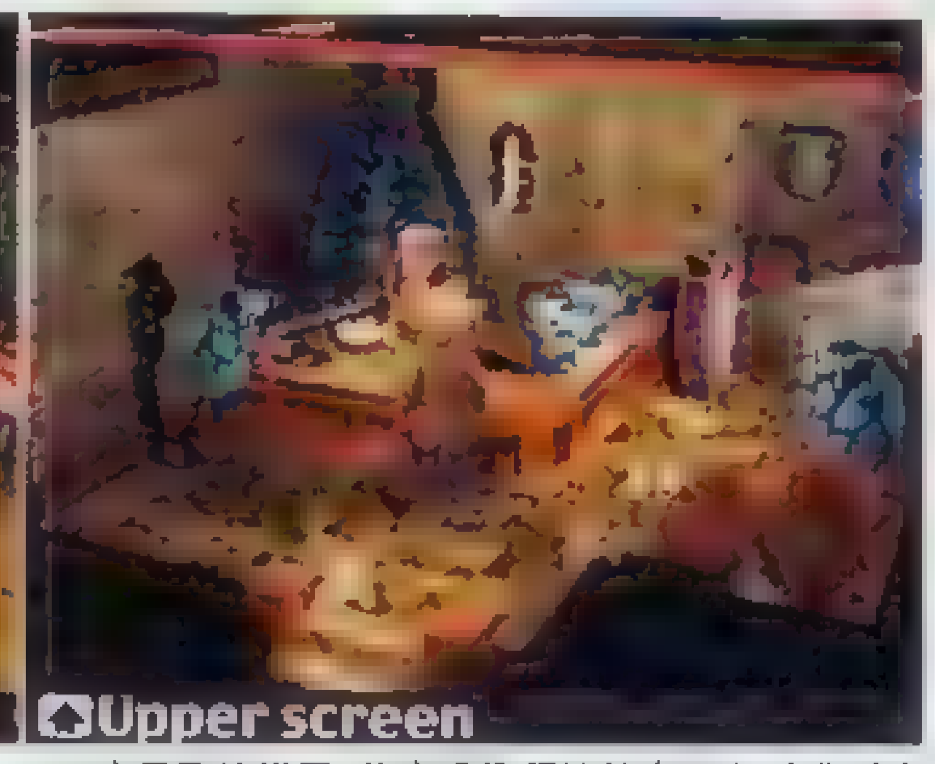
▲战斗画面当然也是3D，这个敌人应该是游戏序盘的BOSS陆龟了。大家注意画面中的水晶，这种晶莹剔透的感觉游戏也表现得很好。


Upper screen

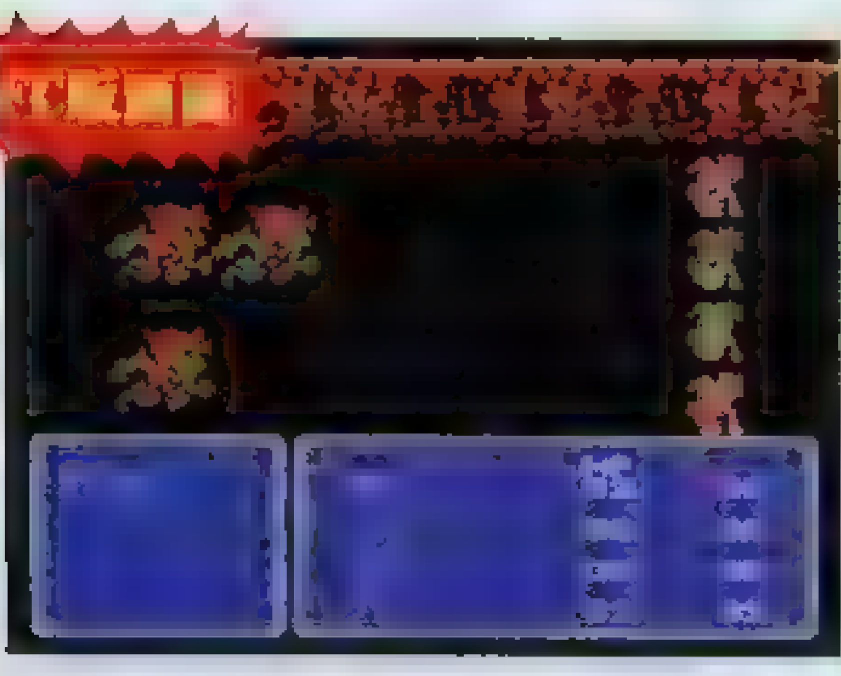
▲在城镇中行走时的场景，可以看到房屋上防具屋 魔法屋的标记，在本作中魔法是可以在商店中购买的。

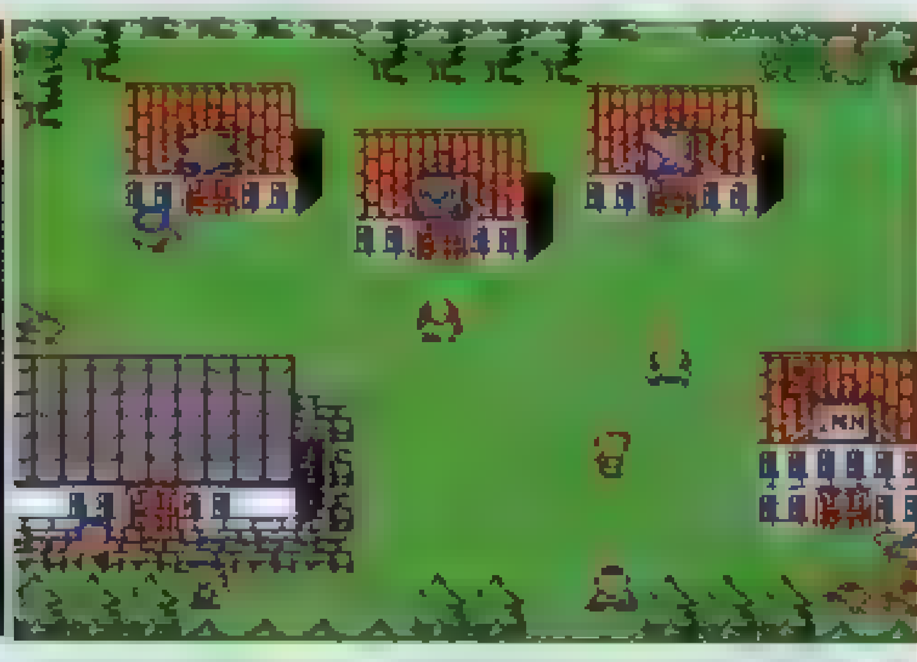

Upper screen

▲迷宫中的场景，可以看到画面两边各有一个宝箱。迷宫内部也是3D描绘，能清楚地看到画面里层的场景。


Upper screen

▲店里面的样子，从房间里拜访的东西可以推测这里是防具屋，店里的铠甲、墙上的装饰都显示出这款重制作的精细程度。









FINAL FANTASY IV ADVANCE

	Square Enix	RPG
GBA		

PS2、手机、PSP、NDS，这次该轮到GBA了，对于SE而言，今年无疑是"FF年"，《FFVII AC》的发售以及众多与《FF》相关的作品的公布，有点让人应接不暇了。在继《FF Ⅰ·Ⅱ》登陆GBA之后，SFC上几作也将陆续登陆GBA，看来掌机的确是块肥肉啊，再加上移植的难度并不高，SE定能再赚一笔。

《FFIV》可以说是《FF》战斗系统的一个分水岭，从这一作开始"《FF》系列"正式导入了"ATB(Active Time Battle)"这个战斗系统，让战斗不在是单纯的回合制。时间概念的导入让《FF》的战斗更紧张、更刺激，并且大大加强了战略性，并且这一系统一直被以后的作品沿用（《FF X》、《FF XI》除外）。当然，这款《FFIV》并不是单纯的移植，除了强化画面，让系统变得更人性化之外，还加入新的要素。

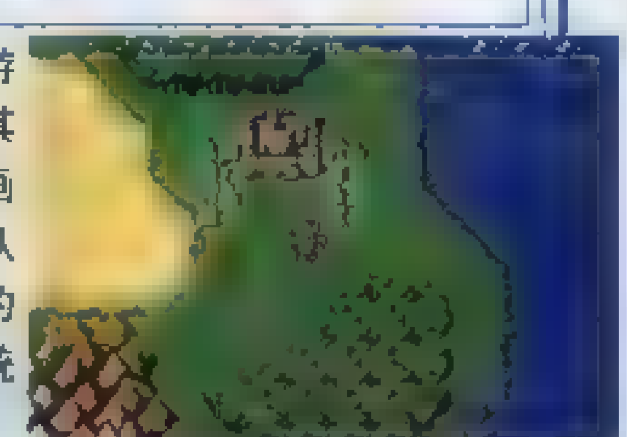
《FF V》和《FF VI》的登场无疑是轰动性的。《FF V》那独特的转职系统以及《FF VI》那被称为"FF史上最强作"的称号都让无数玩家心仪不已。的确，一口气将SFC上的三款《FF》同时搬上GBA，不得不说SE做了一个疯狂的举动。但对很多玩家而言这是一件欣喜的事情，有了《FF Ⅰ·Ⅱ》这块朱玉在前，我们对《IV》、《V》、《VI》的移植更是充满了信心！



FINAL FANTASY IV 基础知识

能够让你感受到进化的作品

从FC到SFC，主机的进化让游戏的画面、音乐等效果得到了长足的进步，而引入时间概念的"ATB"战斗系统更成为了玩家们之间的话题，并且一直沿用至今。本来这款作品是作为"FF V"而制作的，但由于FC版的《FF IV》因为SFC的发售而中途夭折，所以它就作为"FF IV"提前登场了。这里给大家讲一个小插曲，游戏LOGO中那名骑士并不是主人公塞西尔，而是凯因，不知道其含义何在。

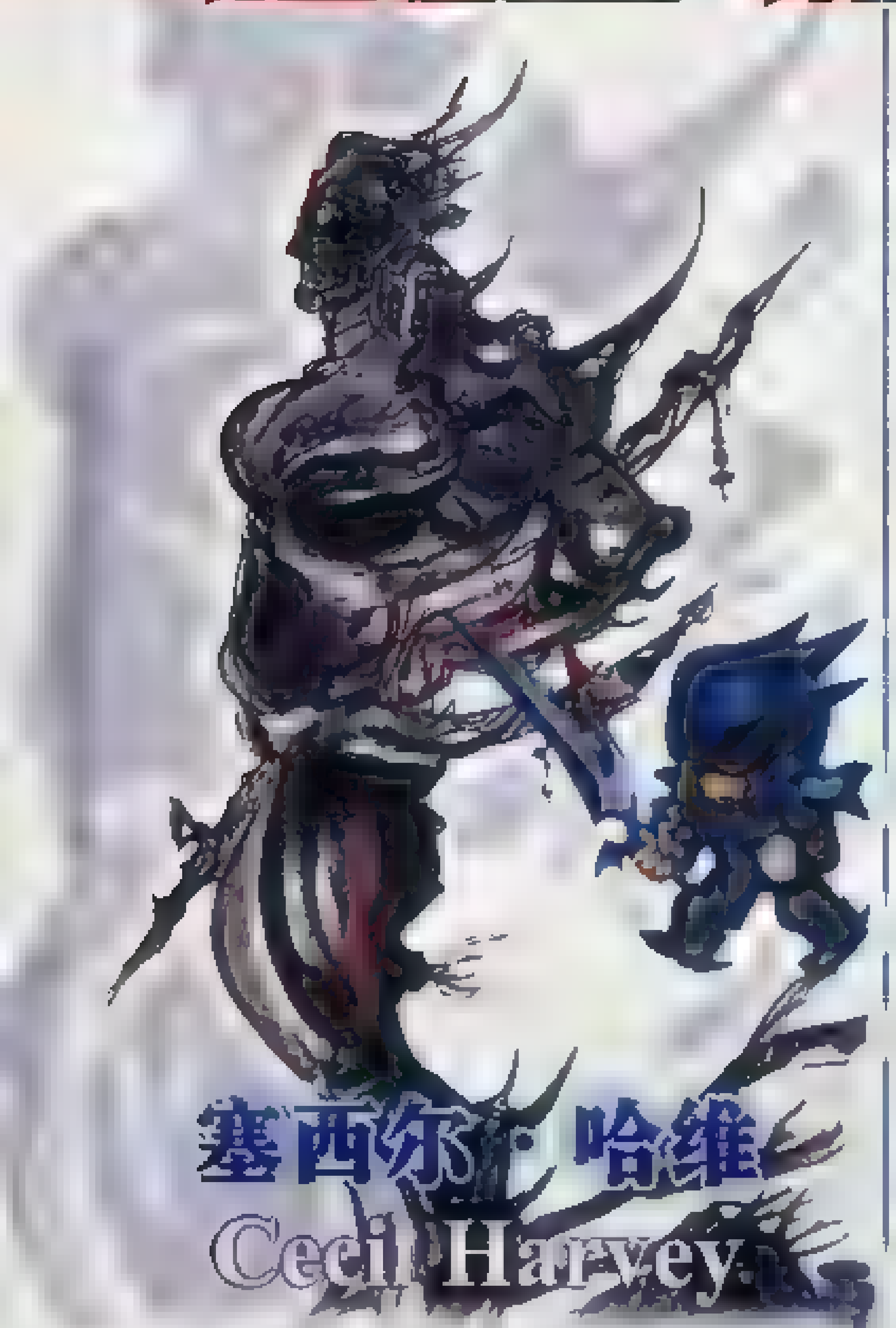


▶发售当时因为游戏采用了新机能，其大魄力的开场动画让FANS兴奋不已，从此，系列一直沿用的大魄力动画的传统就这样形成了。



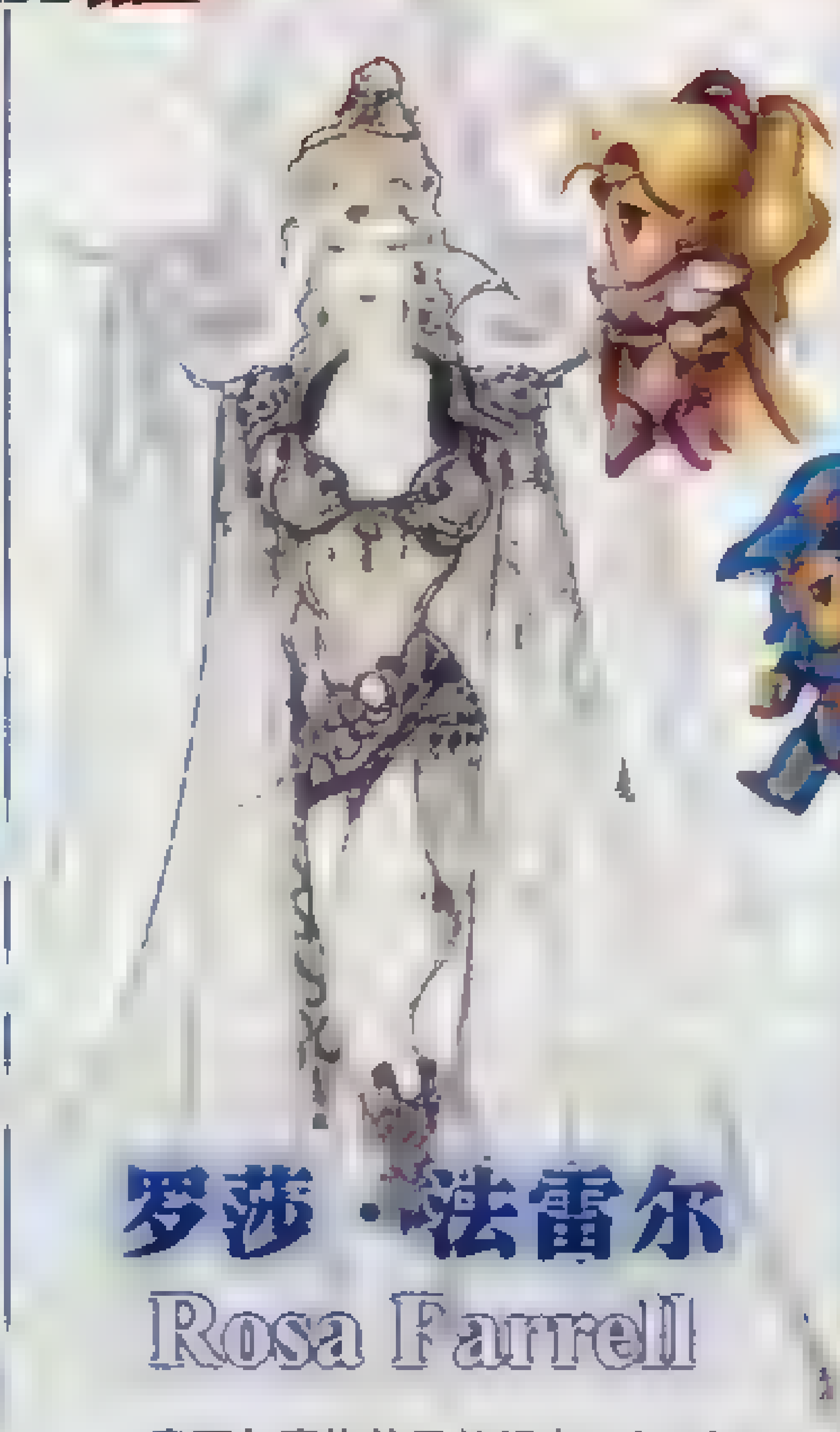
◀本作第一次在战斗中采用了时间概念，而魔法随等级而习得，职业固定这些系统都是非常正统的。

©SQUARE ENIX CO.,LTD All Right Reserved TITLEDESIGN YOSHITAKA AMANO
©1991,2005 SQUARE ENIX CO.,LTD.All Rights Reserved. ILLUSTRATION ©1991,2005 YOSHITAKA AMANC



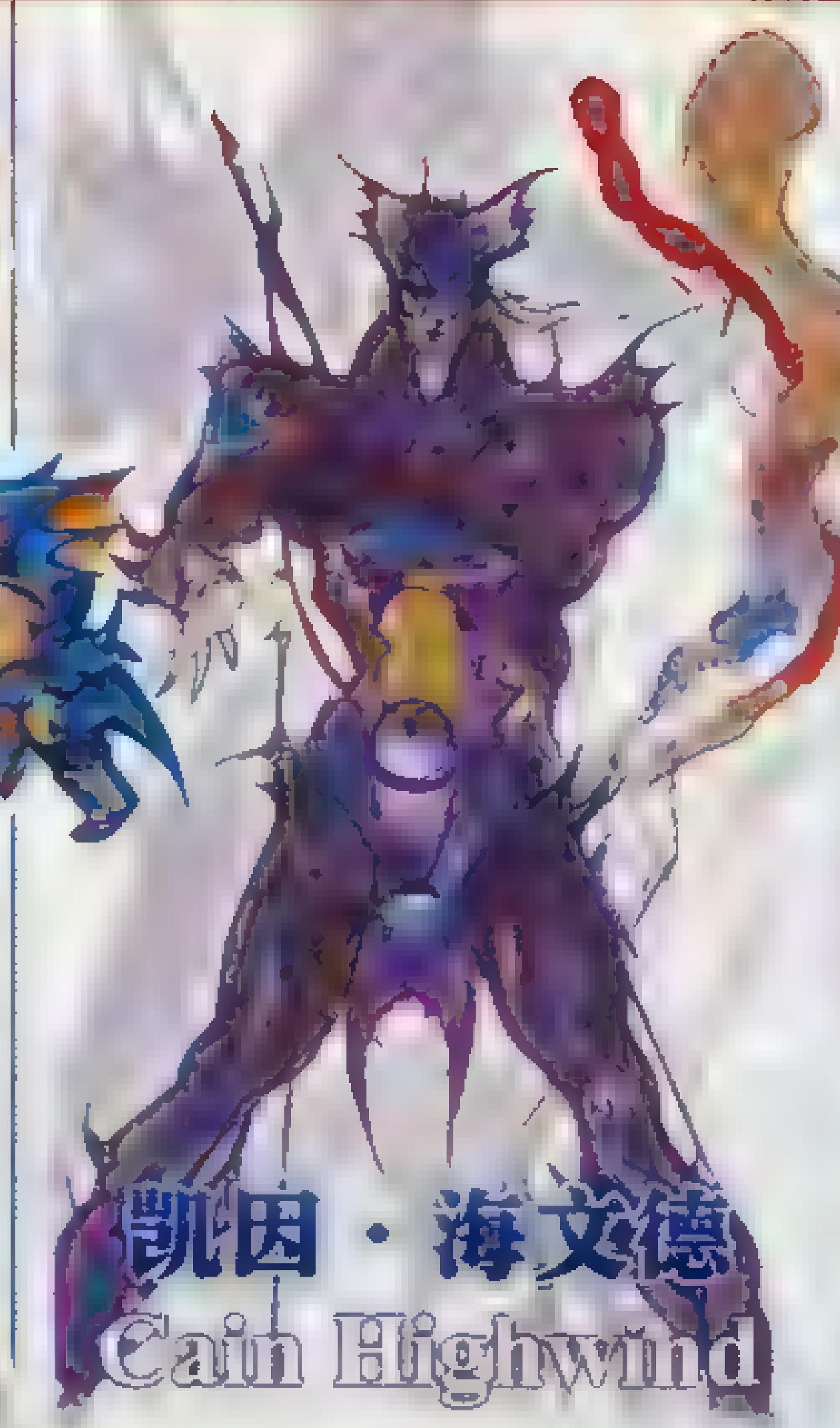
塞西尔·哈维 Cecil Harvey

本作的主人公，担任巴隆国引以为豪的飞空艇军团“赤红之翼”队长的暗黑骑士，因为巴隆王国对于他国的侵略与进攻，让他对国王的命令产生了疑虑，之后被国王流放。



罗莎·法雷尔 Rosa Farrell

塞西尔青梅竹马的好友，对于塞西尔抱有特殊的感情，为了保护塞西尔成为了一名白魔导士。在队伍中她除了用白魔法治疗同伴外，还是一名使用弓箭的好手。



凯因·海文德 Cain Highwind

巴隆国龙骑士团团长，塞西尔的好友，与塞西尔一起接受了讨伐幻兽的任务。对罗莎抱有好感，但因此也被人利用了。



瑞狄亚 Rydia of Mist

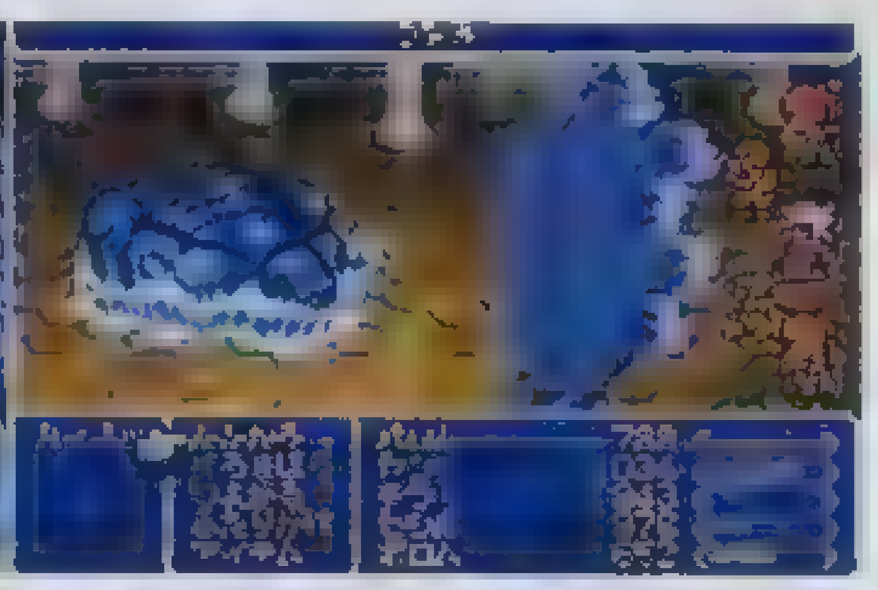
被塞西尔一行破坏的神秘之村的惟一生还者，作为召唤士她有着纯粹的血统，一开始是个小孩子，但之后会以成熟迷人的样子登场。

经过多次试验而最终成形的战斗

在当时SFC版发售的时候，RPG战斗的主流还是回合制，而ATB战斗系统的出现无疑是给这片死水投入了一颗石子。由于战斗中加入了时间概念，行动顺序由角色的敏捷来决定，所以战斗的紧迫感非常强，能够让玩家真正体会到自己是在进行“战斗”的感觉。这个系统一直沿用到现在，成为了系列的标志。作为该系统的元祖，在本作中这一系统还会经过一些细微的调整，行动槽的可见让战斗变得更直观了。



▲行动槽在本作种变为可见式，这对战斗的把握就更精确了 敌人的进攻在一定时间内还会发生变化。



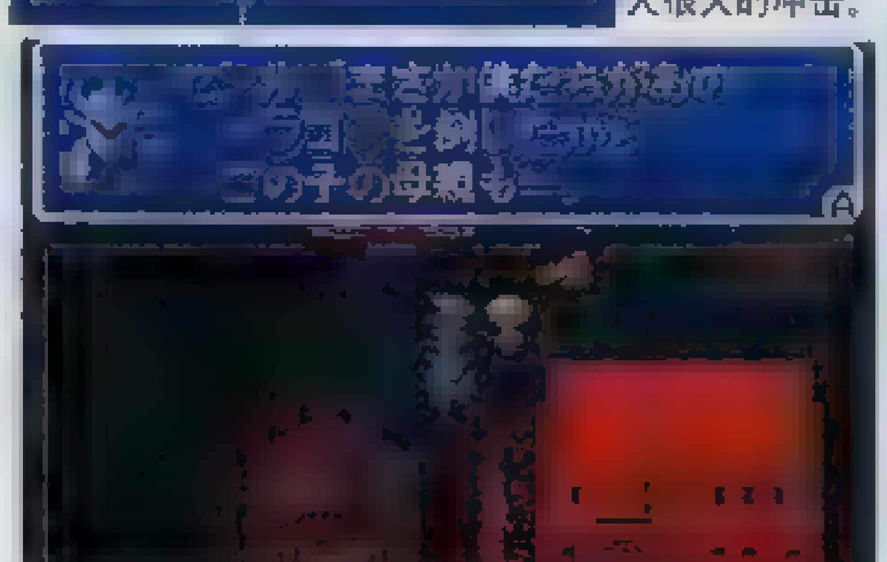
▲战斗最多可以有5人参战，这是除了网络版《FF XI》之外，系列参战人数最多的一部了。

注重故事性决定了系列之后的方向

说到《FF IV》的特征，除了战斗采用ATB的战斗系统以外，另外一个就是对故事以及人物刻画的重视了。在当时，由于该系列第一次登陆SFC，其华丽强劲的动画让无数玩家震惊不已，而在这些精致画面的陪衬下，更给游戏荡气回肠的故事锦上添花，这也使得《FF IV》成为了故事主导型RPG的先驱。以主人公塞西尔为中心的故事让人仿佛是在看一部电视剧，游戏的剧情即使是拿到现在来看也丝毫不逊色。



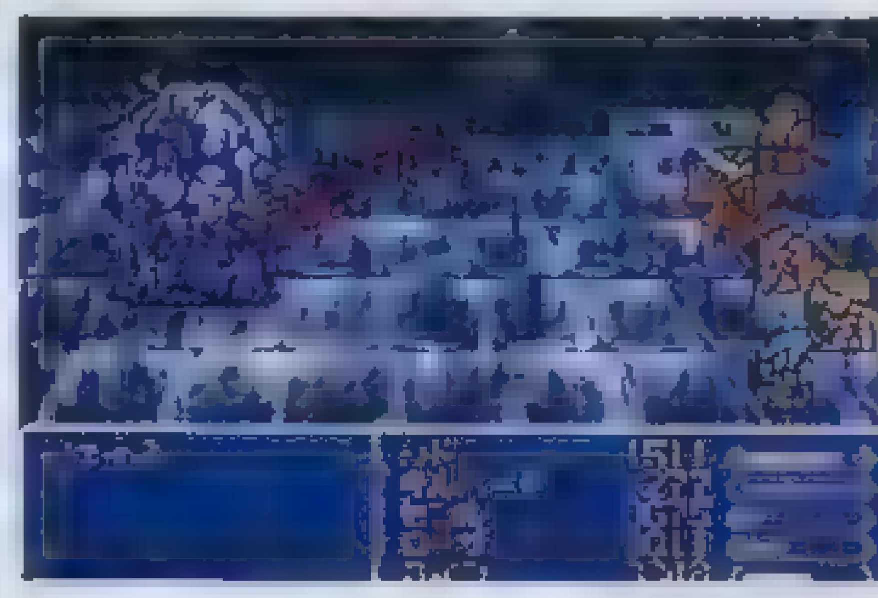
◀凯因因为对拉莎的爱而被操纵 塞西尔不得不与好友刀刀相向 这种悲剧性的战斗给人很大的冲击。



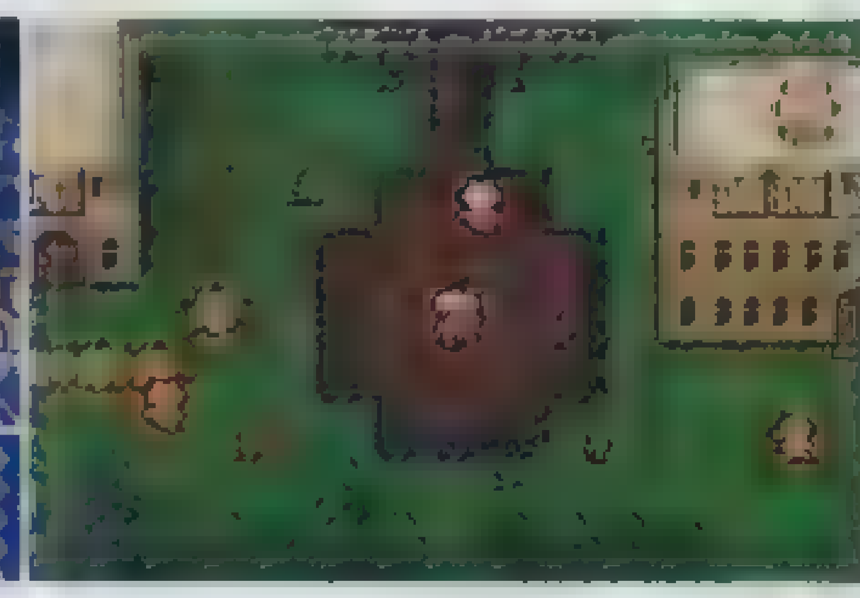
▲接到国王的命令，塞西尔任命前往讨伐幻兽 但没想到结果是毁灭了召唤士的村庄。

并不是简单的移植！

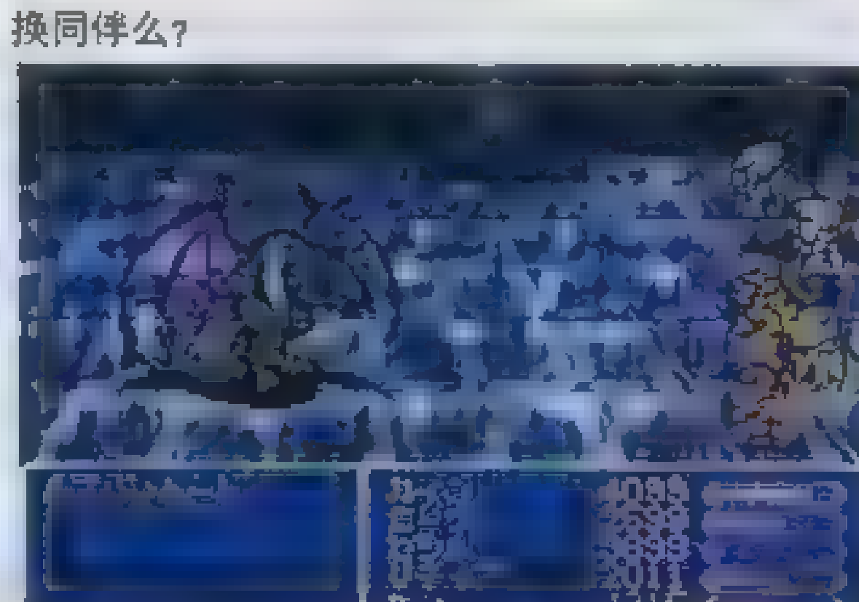
不管是系统还是游戏画面，GBA版的《FF IV》都是经过了大幅度强化的，并且还加入了只有GBA版才有的新要素。在此向大家介绍其中的一部分，以解大家的馋。(笑)那些以前曾玩过《FF IV》的玩家也能从这些新要素中体会到新鲜感，可以说这部作品是一款超越了完全移植的究极移植作品。



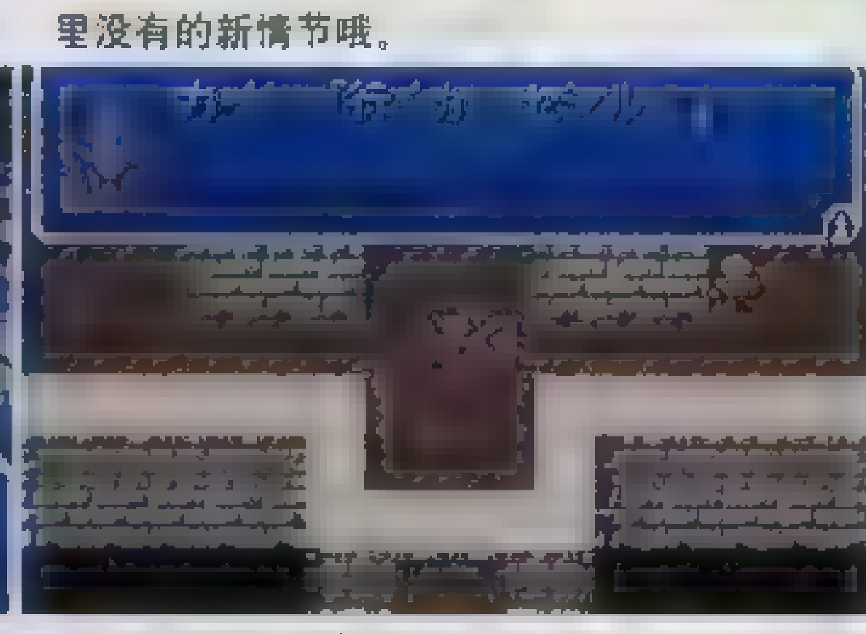
▲大家请注意，本应该不会出现在最终迷宫中的同伴现在却在队伍里，难道说满足了一定条件可以交换同伴么？



▲这个村庄的人因为诅咒变成了奇怪的生物 而身处这个村庄的那名少女就是罗莎，这可是原有版本里没有的新情节哦。



▲最终迷宫中有新的敌人登场！月之巴哈姆特 既然与巴哈姆特搭上了关系，那么它一定是个强敌。



▲在会话场景时会显示出人物头像，对话中出现大量汉字，让阅读更便利。

与GBM一起同捆的限定版发售决定！

喜欢《FF》和GBM的玩家请注意了，《FF IV》除了普通版还会推出一款游戏与GBM同捆的限定版。这款限定版GBM上的图案是画师天野喜孝为了这款游戏重新设计的图案，虽然价格现在还未公布，但想必各位FANS都已经开始蠢蠢欲动了吧。



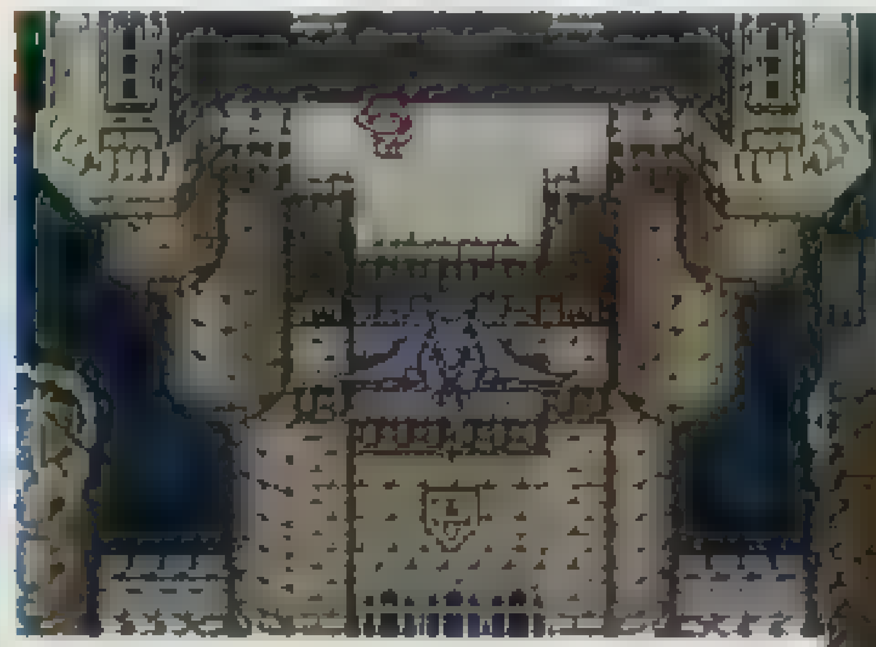
▲这个重新绘制的GBM外壳其造型非常有气势，想必同捆版会引起玩家的疯狂抢购。

FINAL FANTASY V ADVANCE

最终幻想V　Square Enix　RPG

GBA

《FF V》可以说是系列最具独特魅力的一作，对于许多玩家而言，他们认为这一作才是"《FF》系列"的最强作品。故事以主人公巴兹遇到蕾娜开始，讲述了光之战士与暗黑魔导士艾克斯迪斯围绕着水晶进行战斗的故事。本作最大的特色就是可以自由转职的系统，随着水晶的碎片收集得越来越多，能够转的职也越来越多。在角色的培养方面，本作可以说是系列首屈一指的作品。之后PS2上的《FF X－2》的换装晶球系统多多少少都借鉴了本作的一些思想。



▲围绕着四颗水晶发生的故事，最后波及到了三个国家。

▼系列中的人气角色基伽美什在本作中第一次登场，其情节非常搞笑。



FINAL FANTASY V 基础知识

随意转职的转职系统

自由转职可以说是《FF V》的最大特点，即使转成了其他职业，但已经习得的技能是可以保留下来的，这在组合角色技能方面可以说达到了系列史无前例的高自由度。另外，游戏中还存在着实力远超最终BOSS的欧美加和神龙，这也受到了那些喜欢向极限挑战的玩家的欢迎。



▲20多种职业可以自由转职，可见其自由度有多高。

FINAL FANTASY VI ADVANCE

最终幻想VI　Square Enix　RPG

GBA

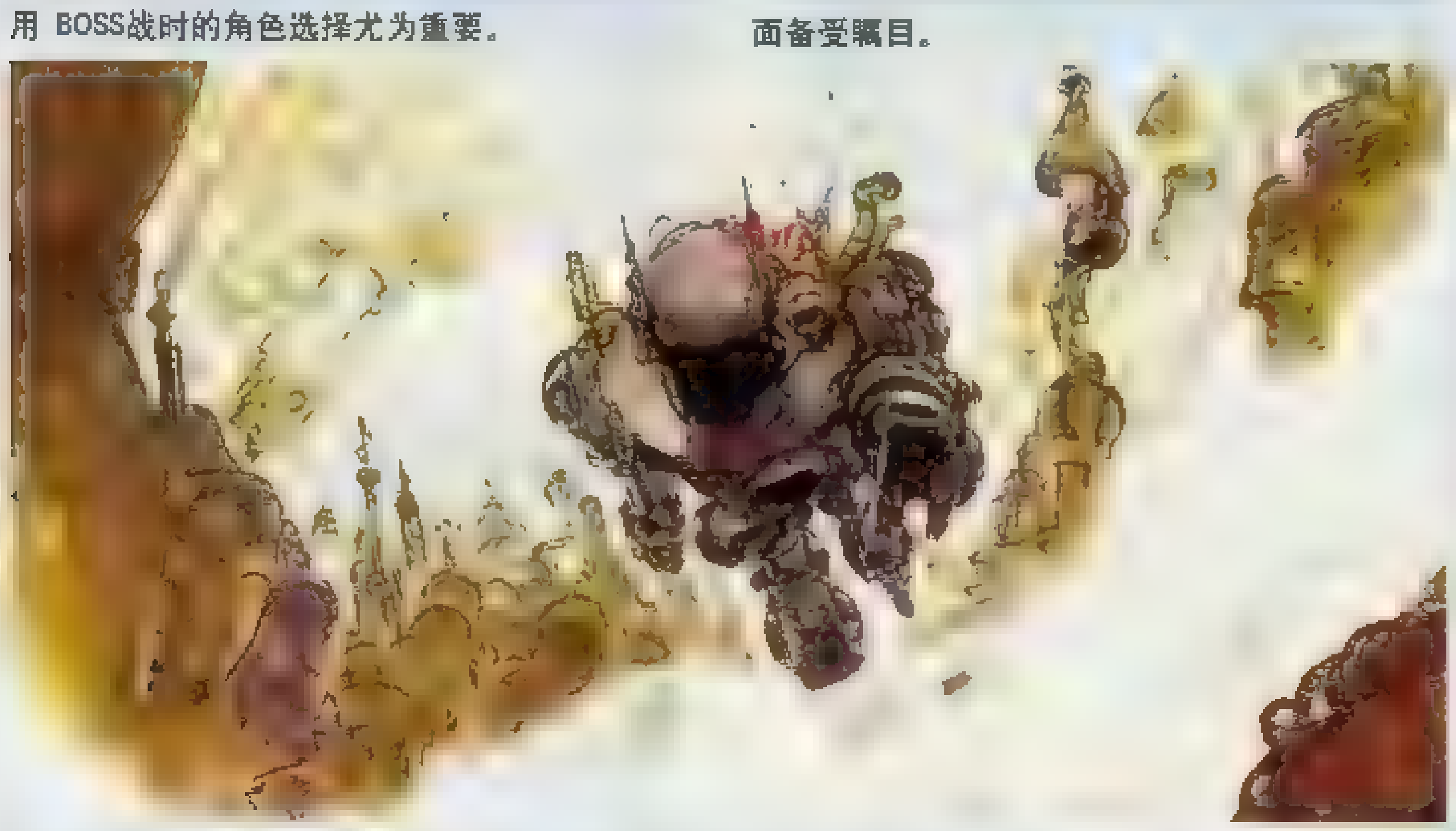
对于这款作品，笔者已经不想在多说什么。作为SFC最后的一作《FF》本作在玩家中有着"FF系列最强作"的称号，破坑都市、幻兽、洛克、蒂娜……这些都成为玩家心中永远无法抹去的回忆。而与系列之前几作截然不同的世界观更是成为了当时玩家中的话题。众多的角色、自由的队伍编成、华丽的召唤兽，可以说该作奠定了之后《FF》发展的方向，而之后的作品也继承了这些要素。



▲在战斗中每个角色各自的特技都能发挥自己的作用 BOSS战时的角色选择尤为重要。



▲被称为点阵美学的究极形态的本作，其美丽的画面备受瞩目。



FINAL FANTASY VI 基础知识

众多的角色编织成了这部《FF》史上的华丽篇章！

《FF VI》摒弃了系列的象征——水晶，这让当时的玩家大吃一惊，但魔石系统又让他们欲罢不能。充满蒸汽的世界观是《FF VI》的最大特征，从剑与魔法向充满现代工业气息的风格的转变让这款作品从正统派幻想游戏中脱离了出来，并且给以后的作品有着巨大的影响。而游戏的主人公虽然是洛克，但之后随着故事的发展玩家发现自己操纵的角色会在多名角色之间来回切换，而游戏对于每个角色的刻画都是非常细致的，这也让《FF VI》有了"系列剧情最高作"一说。



◀开场动画中那首《放浪者》可以说感动了一代人。



▶马修的指令输入型特技给人留下了深刻的印象，当然，这名角色也是非常强的。

编者的话

"SE是不是想钱想疯了？"在看到如此多的《FF》时，想必有许多玩家会这么想吧。不过作为一个厂家，赚钱当然是首要目的，再加上这是《FF》，不是其他游戏，所以才会有这么震撼的效果。

随着时间的推移以及业界格局的微妙变化，SE的态度也越来越暧昧。不难发现SE的针对性是非常强的，家用机上以PS2为主，而掌机上则专注于人气冲天的GBA和NDS。因为它很清楚，在哪台主机、以什么样的方式赚钱最方便快捷。也难怪有玩家说如果SE不在PSP上移植《FF VI·VII·IX》会怎么怎么样。相信对于这一点SE会自己的打算，说不定现在它已经在盘算着将《FF VII·VIII·IX》搬上掌机了呢。

另外，从《FF XII》目前公布的情报来看，SE明显对应的是年龄层更高的玩家。战争、亡国、杀戮、罪孽、赎罪，这些内容绝不是针对小孩子的。而《FF VII DC》的目的也很明显，那就是针对女性玩家，在本次TGS展上笔者有幸试玩了这个游戏，可以说这是笔者见到的SE游戏中操作最复杂的一款，但试玩的人中居然有一半是女性玩家，对此笔者不得不感叹果然帅哥是无敌的。(－_－)再加上之前《FF VII AC》的"帅哥轰炸"，以及文森特颇多颇多的戏份，这款游戏哪怕操作再繁琐，其前景也是不错的。至于那些经典就不用多说了，肯定是出多少玩家就买多少。

©1991,2005 SQUARE ENIX CO.,LTD.All Rights Reserved. ILLUSTRATION ©1991,2005 YOSHITAKA AMANO

文 阿修罗

聖剣伝説DS CHILDREN of MANA

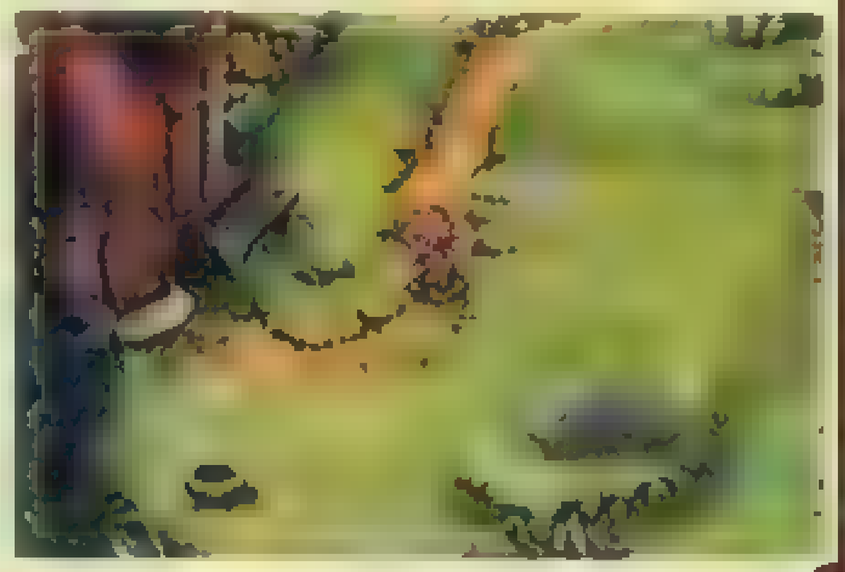
圣剑传说DS 玛娜之子 Square Enix A·RPG
NDS

《圣剑传说》来自GB，经由SFC发展壮大赢得了广大FANS的心。由于开发小组的人事变动问题，自从1999年7月PS版的《玛娜传说》之后，除去之前GBA上的初代复刻版之外，这个昔日的名作系列再也没有推出过新作品。如今，拥有无数大作版权的Square Enix终于“良心发现”，重新开始重视起“圣剑”的品牌号召力，以“圣剑计划”为题一口气发表了《圣剑传说4》和《圣剑传说DS》两部全新作品。全3D化的《4》目前尚未公布确切的平台，倒是这部《DS》的情报十分丰富。这一次就由阿修罗为大家介绍一下这款令人充满期待的新作吧！

ABOUT GAME

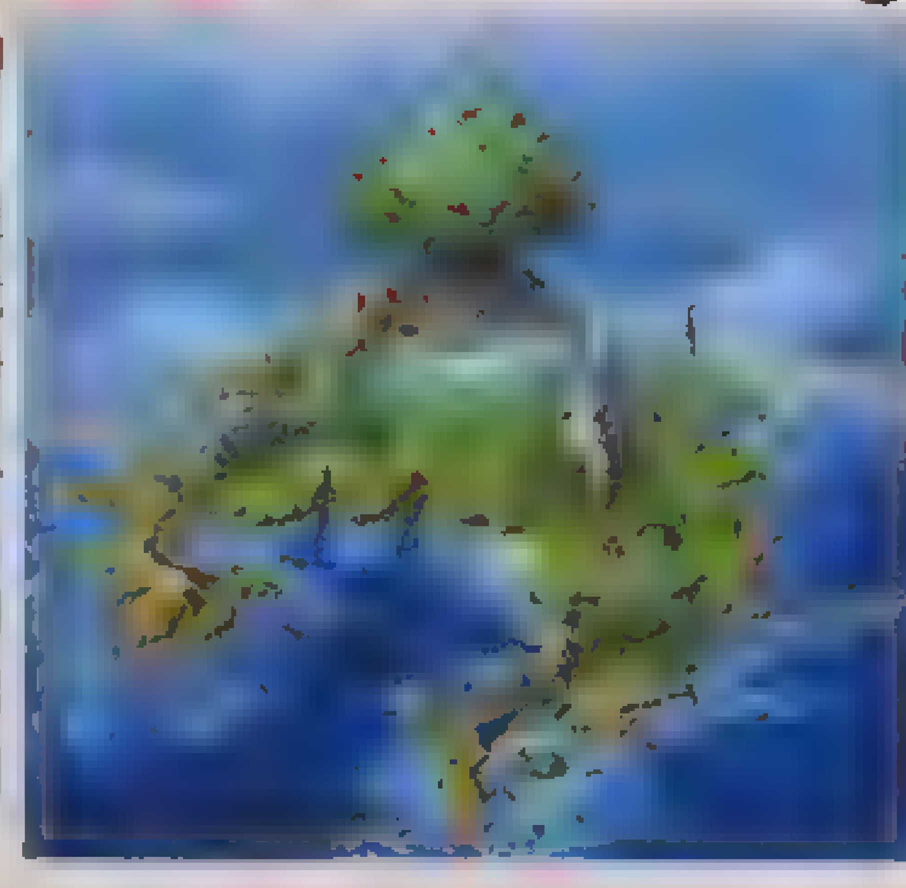
从已公布的情报可以得知，《玛娜之子》将延续系列一贯的特色，讲述承切的2D世界中发生的引人入胜的故事。鉴于NDS的众多独特机能，游戏也将产生更多新的变化，与GBA的《新约》相比，游戏的手感会更加出色，会增加很多爽快的新动作，而游戏更会引入协力作战的双打模式。

担任本作制作人一职的正是《圣剑传说》之父石井浩一，而曾经负责过“《超时空》系列”以及《异度装甲》的加藤正人则会担任本作的剧本原案，人物设计师池田奈绪以及音乐制作人伊藤贤治也都各自负责过许多知名作品。另外颇值得一提的是，本作特地邀请了当红的动画制作公司Production I.G来负责本作的动画部分，相信玩家届时会在NDS看到素质极高的过场动画！



STORY

这是发生在很久很久以前的故事。在世界的中心有一座小岛，岛的名字叫作伊鲁迦。在伊鲁迦最中央的部分有着一株从远古时代就生长着的参天大树。过去，以伊鲁迦为中心的这个世界曾经陷入了一次大灾难中，无数人失去了生命，整个世界都被混乱和悲伤包围着。这时，一个少年和一名少女出现了！他们用手中一柄神圣的宝剑拯救了这个世界……



时间流逝。在恢复了和平的世界中，人们把这颗大树称为“玛娜之树”，又把救世主留下来的圣剑称为“玛娜之剑”。后来，喜爱玛娜之树的人们再度来到了伊鲁迦，并且在这里定居。而这个世界也逐渐地走上了缓慢但是确实的再生之路。

这次我们要讲的，是刚刚诞生不久的玛娜女神还有圣剑，以及在玛娜之树下生活的孩子们的故事。而今，一个围绕着“玛娜”而展开的全新的命运传奇就要开始了……

WEAPONS

虽然3名主角的原画分别拿着不同的武器，但是这并不代表他们只能使用一种武器。实际上，除了剑、弓和流星锤外，游戏中还有其他种类的武器，而每个主角都可以随意更换武器。

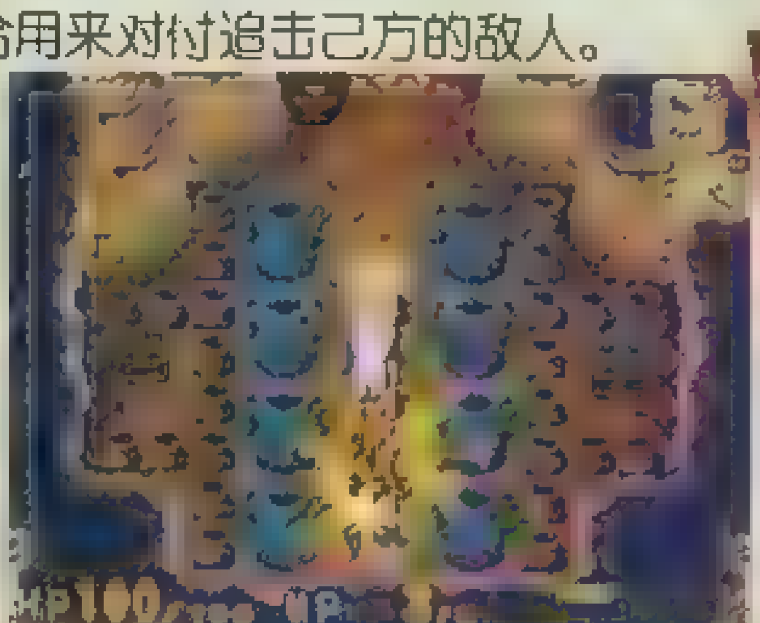


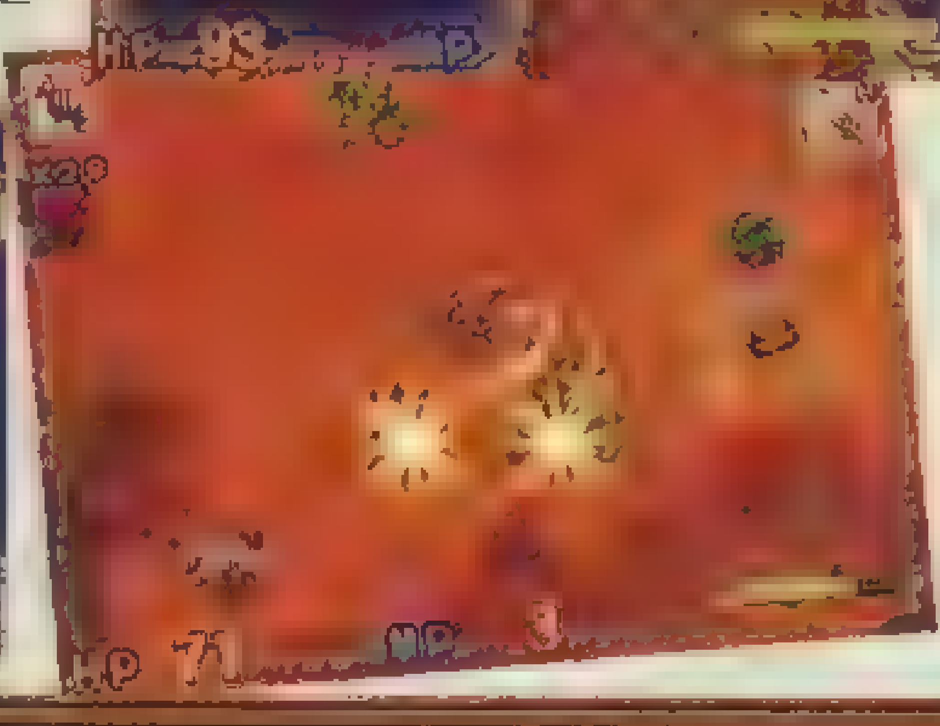
在游戏中，玩家可以同时装备两种不同的武器，针对不同情况分别适用不同的武器。每一种武器都具备通常攻击、特殊攻击以及必杀技3种攻击方式。普通攻击只要连打按键就可以使用，而特殊攻击则需要通过按住按键蓄力来发动，必杀技则需要消耗特殊的能量槽才能使用。3种攻击方式效果各不相同，结合起来使用可以令战斗显得更加精彩！

剑

最基本也是最平均的武器，虽然是攻击距离短的近战武器，但是挥舞速度快且可以同时攻击数名敌人。其特殊攻击是能够防御敌人近身攻击、反弹远程攻击的防御技巧。剑的必杀技是前冲突进攻击，由于是直线攻击，所以最适合用来对付追击己方的敌人。







流星锤





虽然同样是近战武器，流星锤的攻击范围却要比剑广很多，但是缺点是攻击速度较慢。它的特殊用途是向正前方扔出流星锤，如果击中敌人或者道具就会将其拉到身边，如果击中墙壁则可令自己向墙壁进行高速移动。流星锤的必杀技是360度全范围攻击。

弓

射程最远的武器，使用时会出现瞄准框，敌人处于射程范围内瞄准框就会显示为红色。弓的特殊攻击是把弓弦当作乐器来使用，可以令敌人产生异常状态。这个武器的必杀技是一齐射击，会同时发射出多支弓箭，对于集中在一起的敌人可以一网打尽！





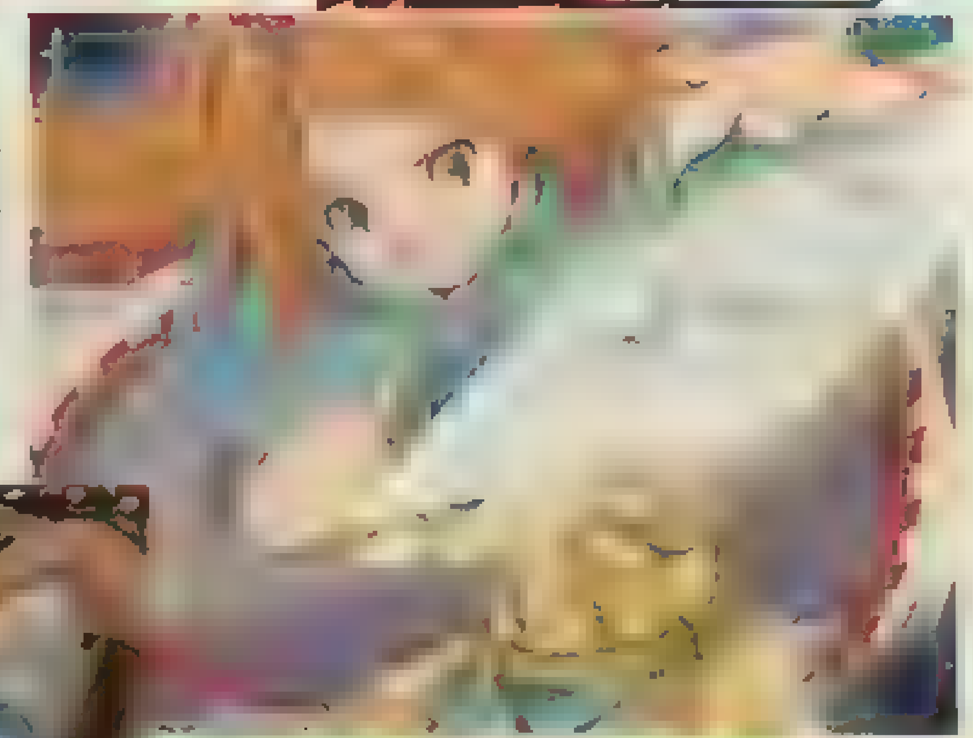
www.plumbook.cn

伊鲁迦的少年剑士

弗瑞克 Frick

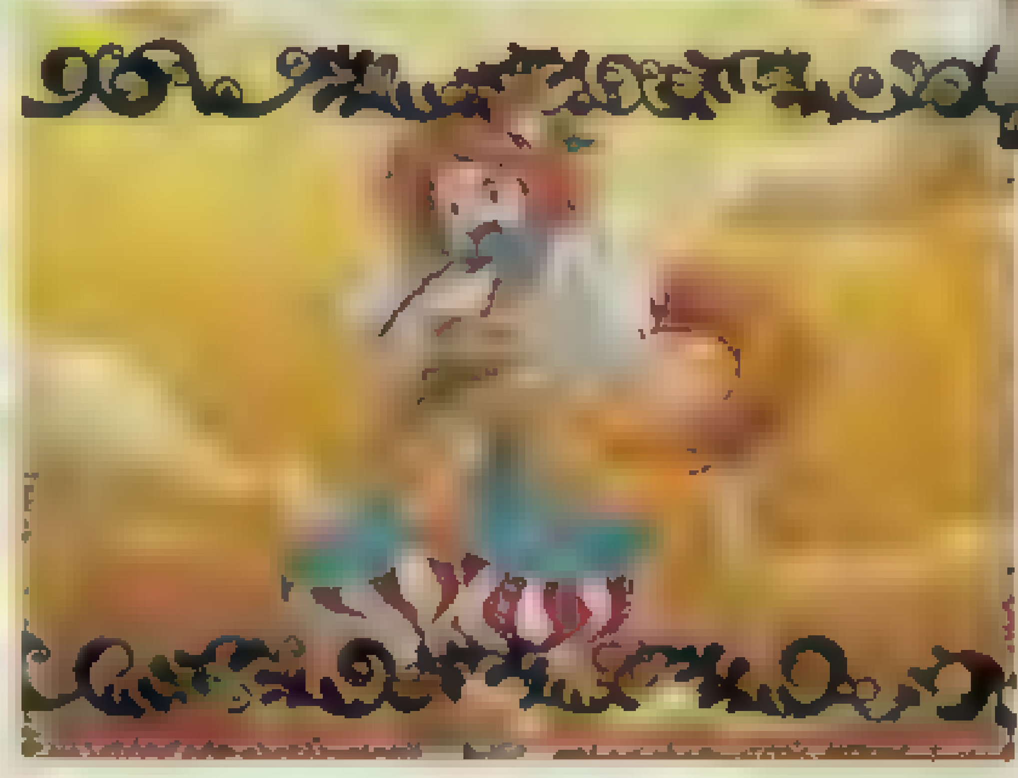


性格外向，为人诚实而行为奔放。他做事很有行动力，很值得依赖，不过有时候会过于积极反而让事情变得很糟……几年前曾经被一位无名剑士救过一命，为此而不断磨练自己的剑术，希望有朝一日自己也能成为那样的人物。在大灾难中他失去了父母兄弟，不过村子里的好伙伴昙布儿和波波就像是他的亲人一般。





▶从外表看上去弗瑞克并不是一个单纯的热血傻瓜，不过可以肯定他的内心一定极富正义感，是典型的主角式人物。



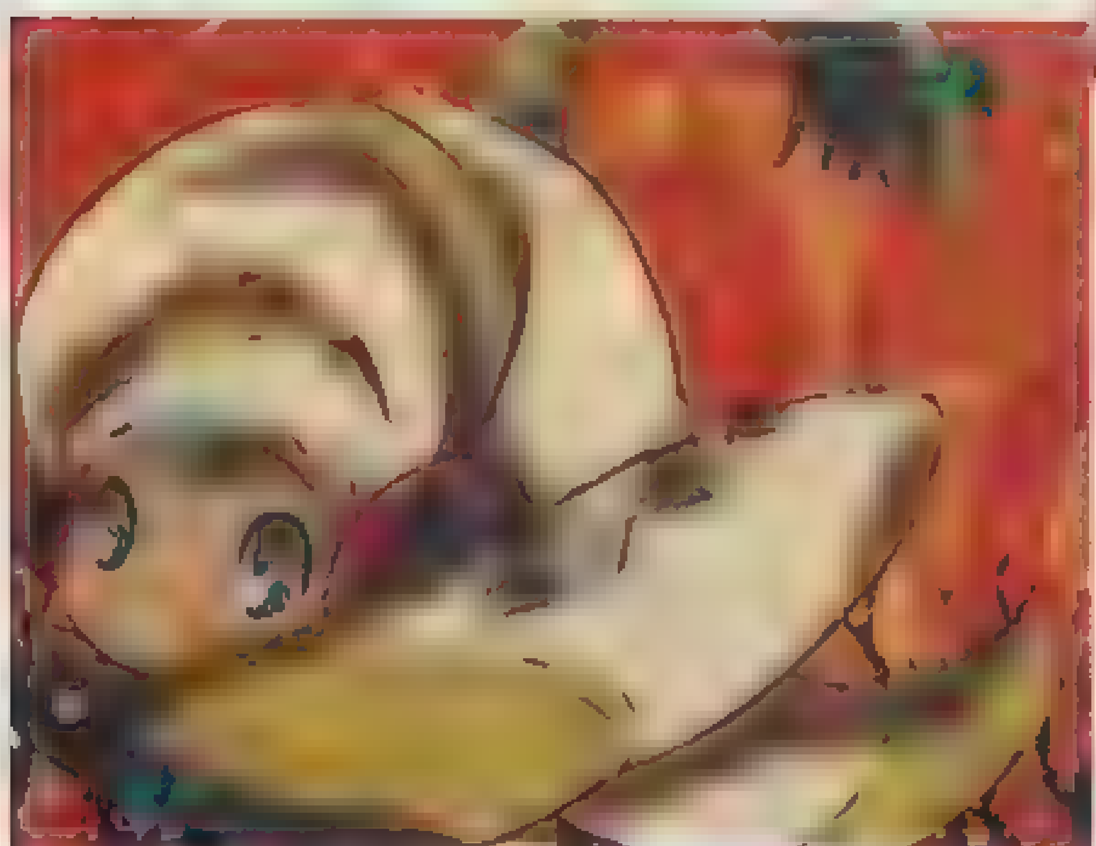


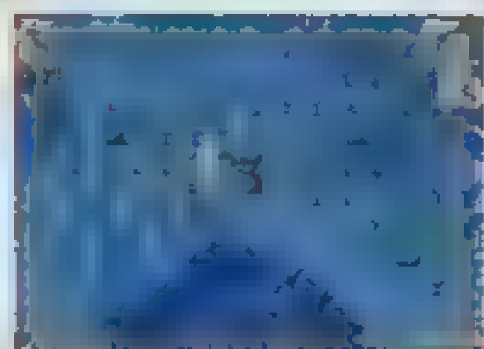
▶剑系的武器对付排成直线的敌人非常有效，一个必杀技就可以将它们一网打尽！

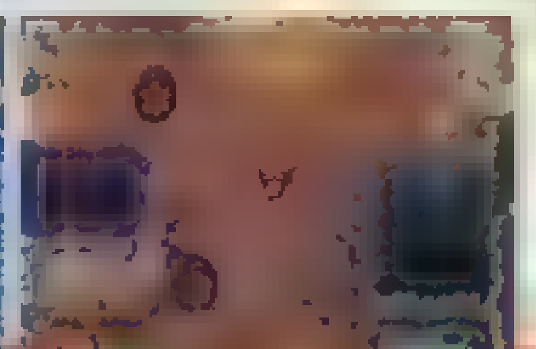
天真烂漫的豆子战士

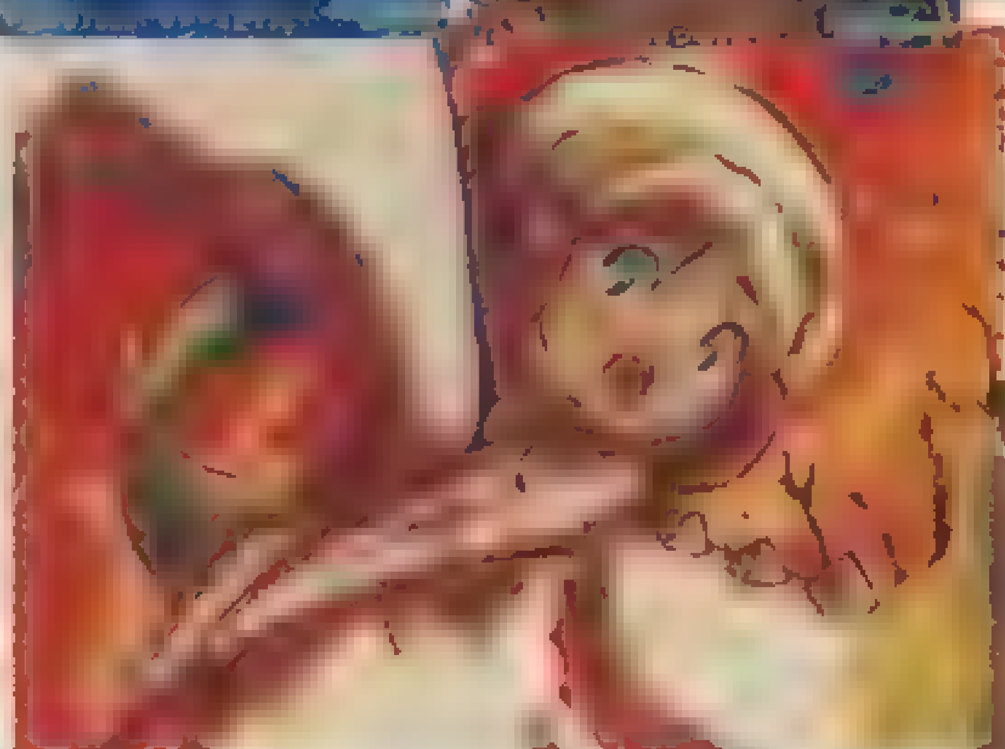
波波 Pop

这个小家伙一向心直口快，想到什么就说什么，相当任性而且从不知道害怕。虽然怎么看都是个小毛孩，但是却很讨厌别人把他当成小孩子来看待。他的父亲在大灾难中死掉了，母亲也在剩下他以后没多久就去世了。











▶看上去波波似乎并不是人类这个种族的，这幅图中出现了类似精灵的人物，或许这正是波波的特殊能力之一！



热爱歌舞的美少女

昙布儿 Tumble



昙布儿以前是旅行乐团的一名成员，从事过歌舞表演。虽然还是少女，不过内心却充满正义感和责任感，凡事都很努力，比起年纪相同的弗瑞克来更像是一名大人。和好伙伴弗瑞克、波波一样，昙布儿也在大灾难中失去了自己的父母和弟弟。







▶昙布儿的弓箭具有一击必杀的威力，图中的敌人已经被穿了一个大洞咯！



▶弓箭这个武器的确很符合昙布儿的性格，女主角就应该这样擅长射击么！

& 3DM-S
www.plumbook.cn

.hack//G.U.

文 十六夜

.hack//G.U. Vol.1 再生	Bandai	RPG
PS2 .hack G.U. Vol.1 再誕	预定2006年	日版
1人	记忆容量未定	价格未定
对应周边未定		

“《.hack》系列”最大的特征就是在游戏中不仅有所谓的现实世界，同时还存在着一个架空的网络游戏世界“The World”。在之前的杂志中我们曾经介绍过本作的主角，现在将继续为大家介绍其他的重要角色。除此之外还有战斗画面以及新系统的简介，系列的FANS可要睁大眼睛了！



素质大幅提升的战斗画面





通过目前已经公布的战斗画面我们可以明确本作的战斗仍将采用系列传统的ACT形式，而令人惊喜的是与之前的作品相比，新作无论是场景、角色的表现还是战斗时出现的各种特殊效果都有了很明显的提升。

帕伊 拳术士 Grappler



可惜，我对小鬼没有兴趣

戴着眼镜一脸书气的帕伊怎么都无法让人把她与“格斗”、“肉搏”等隐约散发着汗臭的词语联系在一起，然而事实是这位身穿高露出度战斗服（？）的姐姐正是作为使用拳法以及各种体术进行战斗的拳术士。不过帕伊这身华丽的装束确实让人叹为观止，姑且不说是否能承受高速、激烈的战斗，单从防御力来看在所有角色中应该是最低的。





要比那时更加强大！

欧范 枪战士 Steam Gunner

The Rebirth

使用枪剑一体化的特殊武器的枪战士欧范，之前曾遭到神秘人物的袭击，不过幸好得到主角驰尾的救助而化险为夷，是从序盘部分便会登场的与整个事件关系密切的角色。虽然是枪战士但欧范最大的特征却是包裹着整个左臂的“拘束具”，难道在他的左手中隐藏着连自己都无法控制的巨大力量？相信只有在游戏中这个谜才会被揭开。



朔 望 魔导士 Warlock



拥有双重人格的魔导士。开朗乐天的是姐姐朔，与所有同样年龄的女孩子一样喜欢幻想，在游戏中经常会因为陷入自己的妄想中而闹出笑话。与姐姐正好相反，弟弟望则是标准的内向怯弱型，经常会因为清秀的面孔以及害羞的表情被别人误会为是女孩。虽然性格差异很大，但作为魔导士实力都相当高，虽然目前还不确定，但应该是姐姐擅长攻击魔法而弟弟则是辅助系。

©2005 BANDAI

害羞的你是如此美丽！

库恩





虽然同样是枪战士，但与欧范相比库恩更加擅长远距离的射击攻击。不仅如此，无论是性格还是说话方式也都与沉默寡言的欧范完全相反，让人感觉是个以自我为中心的轻浮公子哥。在序章部分同样由于受到神秘人物的袭击而陷入危机，在获得主角的帮助后决定与驰尾组队共同探询事件的真相。

枪战士 Steam Gunner

The Propagation

安迪兰斯

斩刀士 Blade

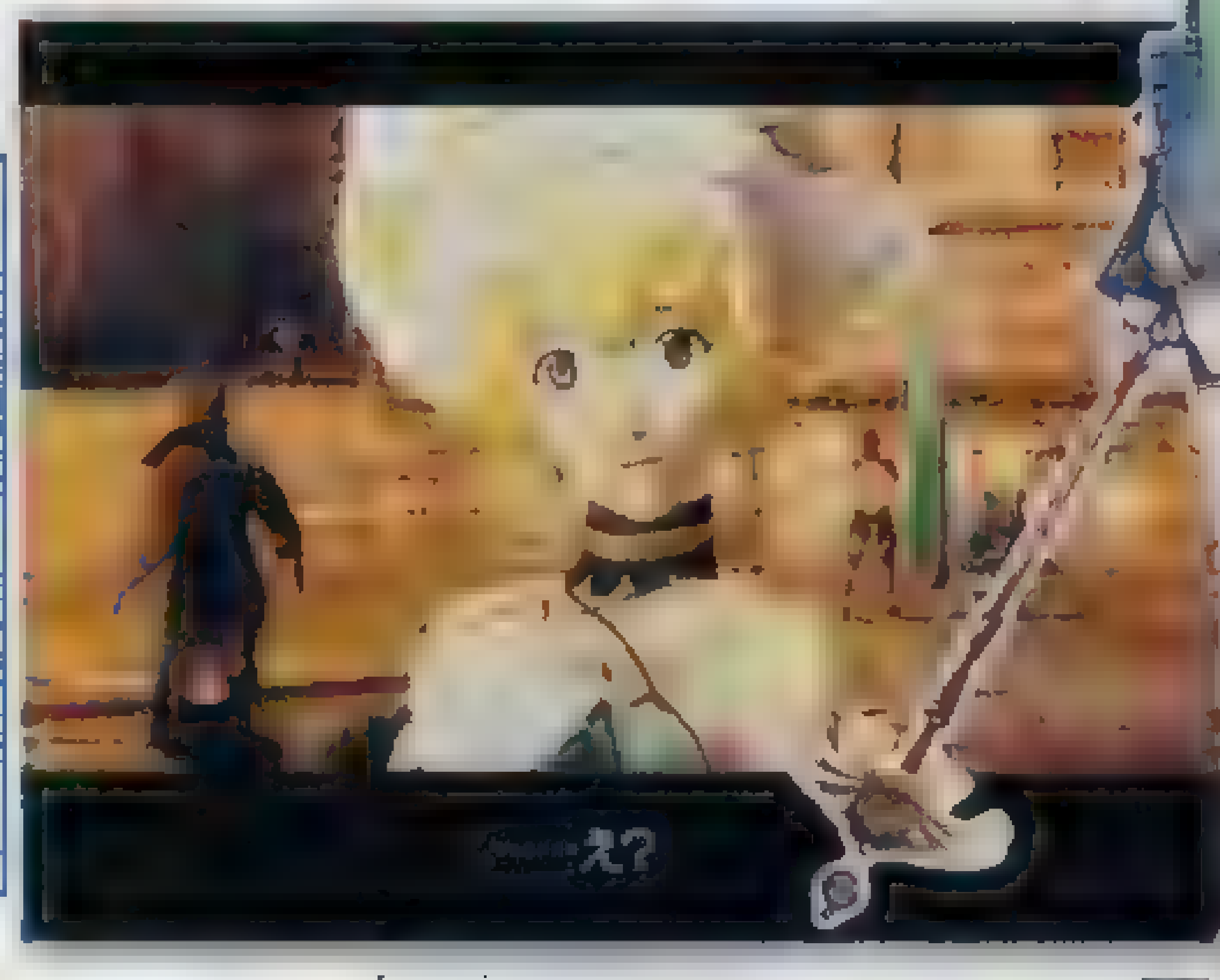


沉默、冷酷、面无表情的安迪兰斯给人的第一印象便是充满了神秘感。与他修长的体型相呼应的是手中那把有着细身长刀外型的剑，可以想象当安迪兰斯挥剑斩杀敌人的时候将会是何等的优雅、华丽。另外在他肩膀上有只长耳的猫型生物，相信绝不会只是被设定为"宠物"那么简单。

爱特丽

咒疗士 Harvest





与她柔弱的外表一样，爱特丽并不适合直接在战场上战斗，但擅长使用回复魔法以及其他辅助系魔法的爱特丽绝对是组队冒险时必不可少的成员。作为标准的"治愈系"角色，爱特丽同样担当着照顾主角、阻止驰尾失控的艰巨任务。而根据惯例，为了增进感情两人会在游戏中期经历艰难的试炼，而等待他们的会是什么呢？

八尺

欢迎来到『知识之蛇』



妖扇士 Dance Macabre

The Prophet

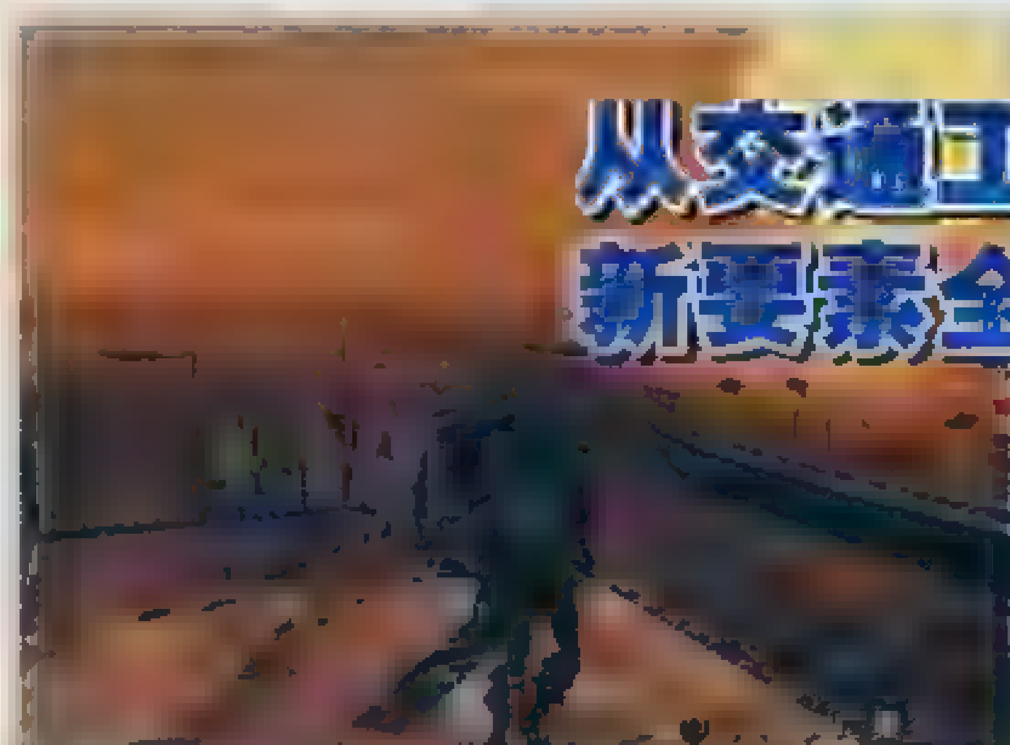
手持扇状武器、身体强壮的妖扇士八尺，其华丽的服饰以及动作都让人马上想到了男性版舞娘（舞男？）。如同守护者一般经常都会出现在名为"知识之蛇"的房间，而对于前来咨询的主角可以说是有问必答。正是因为八尺的种种建议以及情报使得驰尾能够在这些纷乱的事件中逐渐找到线索、接近整个事件的真相。

谜之新要素"tension"



如果仔细观察的话，在战斗画面的右上方就能看到这条神秘的能量槽。根据目前所得到的情报，当这条名为"tension"的能量槽被蓄满后玩家不仅各项能力会上升，而且还能够发动高威力的必杀攻击。由于玩家越积极战斗"tension"的积攒也就越快，再配合提升后的画面相信本作的战斗将会更加激烈、更加有魄力。

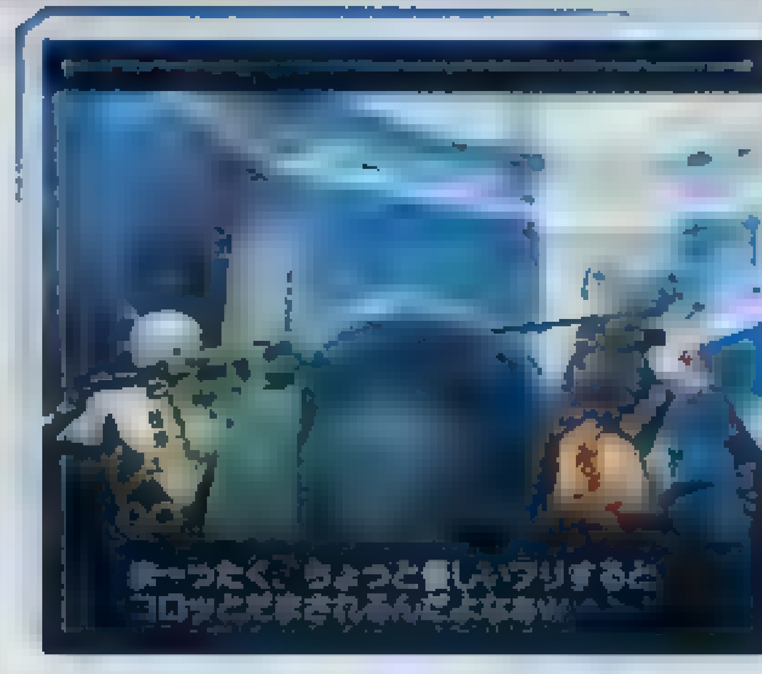
从交通工具到特技 新要素全面登场！





▲除了能够驾驶摩托车外，还能搭乘船等交通工具。

与同伴组队一同冒险的时候经常需要从一个区域移动到另一个区域，如果只靠两条腿的话不仅很没有效率而且还非常浪费时间。在本作中就加入了交通工具系统，玩家能够利用摩托车、船等交通工具代步，在不同区域间快速、便利地移动，相信也一定存在只有搭乘交通工具才能到达的隐藏区域。除此之外本作还加入了不少特技，目前已知的是能够在移动中使用的"不意打"，成功后的效果为先制攻击。



庞大的游戏内容

正如副标题"Vol.1 再生"所说，其实本作只是"《.hack//G.U.》系列"的序章，而整个故事将由《.hack//G.U. Vol.1 再生》、《.hack//G.U. Vol.2 思念之声》以及《.hack//G.U. Vol.3 飞翔》三部曲组成，可以想象由"八痕"所引发的这场事件将会有多么的复杂。

幽灵行动3：尖峰战士 | Ubisoft Red Storm | FPS
多机种 | Ghost Recon Advanced Warfighter | 2006年2月1日 | 美版
对应平台为X360、PS2、NGC、Xbox，本文介绍为X360版。



文 星夜

“《幽灵行动》系列”（本刊原译《幽灵侦察团》）是育碧军事战术射击游戏的王牌系列，虽然2001年该系列第一作诞生时确实不能算是一款非常出色的游戏，不过该系列一直都在稳步发展。今年E3展前数日，《幽灵行动3：尖峰战士》的公布引起了极大关注，不少媒体甚至将其提名为“E3最佳图形奖”。虽然该作也预定推出PS2、Xbox等版本，不过目前为止公开的只有PC和X360版，因为只有次世代主机才能真正体现该作的魅力。

“武装到牙齿”的超级战士

本作的副标题之所以叫做“尖峰战士”，是因为本作的主题正是近未来的超级战士大作战。游戏讲述美国军队开始布置“综合战士系统（Integrated Warfighter System）”，用高科技将士兵们“武装到牙齿”，使每个士兵都成为真正的超级战士。“综合战士”的设计原则是“以士兵为中心”，装备更轻、更为灵活、更有效率。本作的武器装备的设计获得了美国军队的帮助，有军事专家、特种部队顾问、武器生产商提供资料参考，是以未来十年内可能应用于战场上的装备为设计基础的。这套装备系统中最重要的就是植入护目镜的卫星通讯设备“Cross Com”，你可以通过该系统看到队友的状态。而“战士生理状态监控系统（WPSMS）”可以给出心脏舒张度、心脏收缩度、心跳速度等信息。

●Cross-Com系统也可以用来直接给队友下达指令。在这个画面中，按上键就可以让这位队友开枪，按下键则是停火待命。

●在游戏过程中，护目镜中的这一小块区域会提供多种信息，例如队友位置、地图资料等。

●这一部分表示的是各个队友的健康状态。



▲本作以士兵佩戴的护目镜的视点进行。

综合战士系统（IWS）部件构成图



&3DM-SMV
www.pumbook.cn

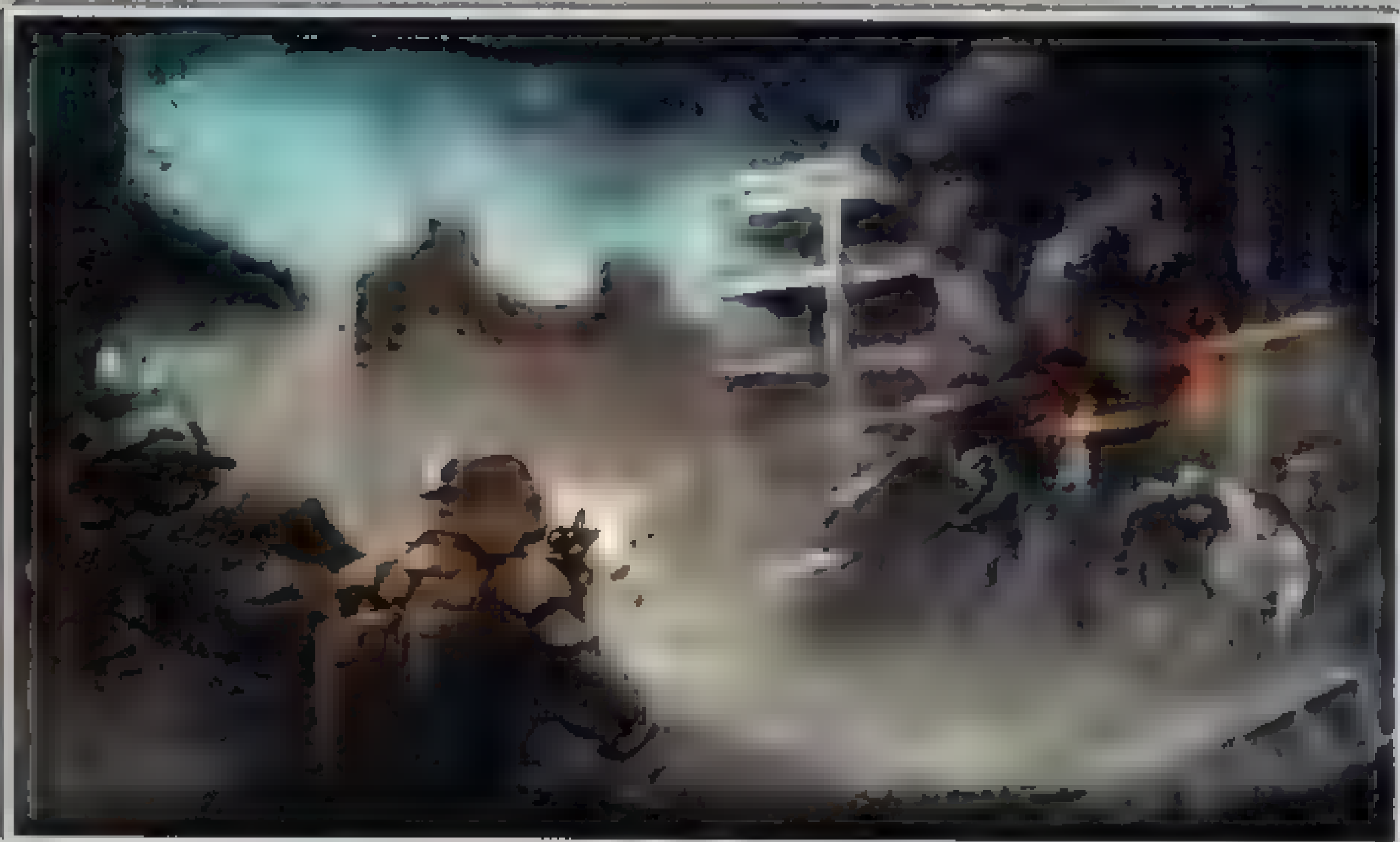
墨西哥事变

2013年，美国总统、加拿大首相、墨西哥总统在墨西哥首都墨西哥城进行高层会晤，准备签署一份新条约。然而，当他们正在进行会晤时，墨西哥反叛力量发动了起义，企图绑架几位国家首脑。当时，幽灵小队正以便衣身分在周围负责安全防范工作。当劫持行动发生时，他们只成功救走了墨西哥总统。墨西哥总统决定消灭叛军，玩家的任务便是从这里开始。





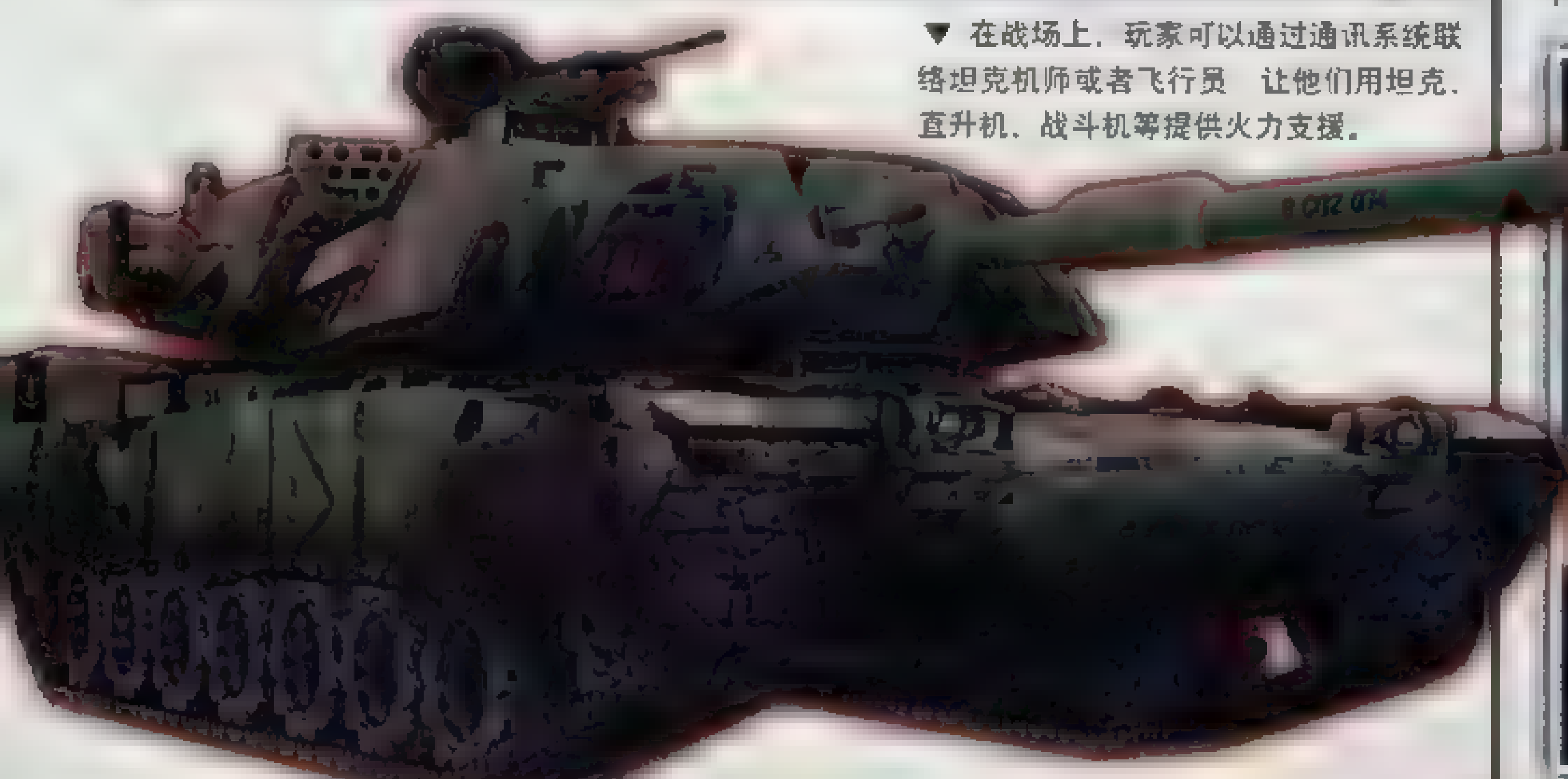
■玩家也可以采用第三人称身后视点进行游戏。



以尖端技术包装的高科技游戏

《幽灵行动3》是一款“高科技”的游戏，其技术性不仅体现在全副武装的士兵身上，本作所采用的图形技术同样先进。《幽灵行动3》采用的是育碧旗下Tiwak制作室（曾经开发了Xbox的《恐龙猎人》）开发的Yetl引擎。之前的几款《幽灵行动》相关作品较少注重技术表现力，开发第一作的时候，育碧只安排了一名图形工程师，开发《幽灵行动2》的时候安排了3名。而《幽灵行动3》有一个6人小队专注于图形开发。目前Red Storm制作室仍在一边开发游戏一边对图形引擎进行改良，游戏的最终成品将会比现在公布的开发成果更加出色。Red Storm还有很多后期效果处理工作要做，所有高多边形数的角色建模、所有的高精度贴图都会进行后期加工。

▼在战场上，玩家可以通过通讯系统联络坦克机师或者飞行员，让他们用坦克、直升机、战斗机等提供火力支援。





■本作采用了非常独特的图形技术，画面中使用了不少噪点，给人一种实拍的记录片的感觉，大大增强了临场感。



■墨西哥城的各个地区便是本作的主要舞台。



■本作的关卡设计规模十分庞大。

无缝世界任君畅游

“无缝世界”技术是次世代游戏的一个热门概念，这项技术带给玩家的是一个巨大的、开放的世界，让玩家在高精细度的巨大场景中畅游而无需忍受任何读盘时间。《幽灵行动3》也采用了同样的概念。为了让场景的读取时间接近于零，制作组投入了大量的精力，以至于几乎分析了每一个文件，确保所有数据都能位于光碟最适当的位置，使其可以在恰到好处的时候被调入内存。为了让玩家在这样一个庞大的世界不至于迷路，Red Storm设计了一套全新的目标指示器以及战术地图，让玩家能够清楚知道该往哪走。在游戏中玩家将会带领一个4人小队，在墨西哥城的各个地区战斗。为了进一步提高连贯性，本作中不会有任何预渲染的CG动画，所有剧情演出都是采用即时演算。



■由于叛军起义，墨西哥城各地已经在战火下沦为废墟。

www.plumbook.cn

新作舞台——海边的羽崎学园

《GS2》的舞台依旧是前作的はばたき市，不过这次的羽崎学园一改はばたき学园的高贵风格，开始走平民路线。不仅校风自由，校服设计的也比较简洁。羽崎学园是一所建筑在海边的高校，这是否意味着游戏中会出现不少与"海边"有关系的罗曼蒂克事件？或者游戏的告白场所就在这片蔚蓝的大海边，一想到在夕阳下的海边，王子们认真告白的表情，就让人万分期待





◀这就是上一作舞台[illegible]景，不知道本作中会不会再现这些充满[illegible]



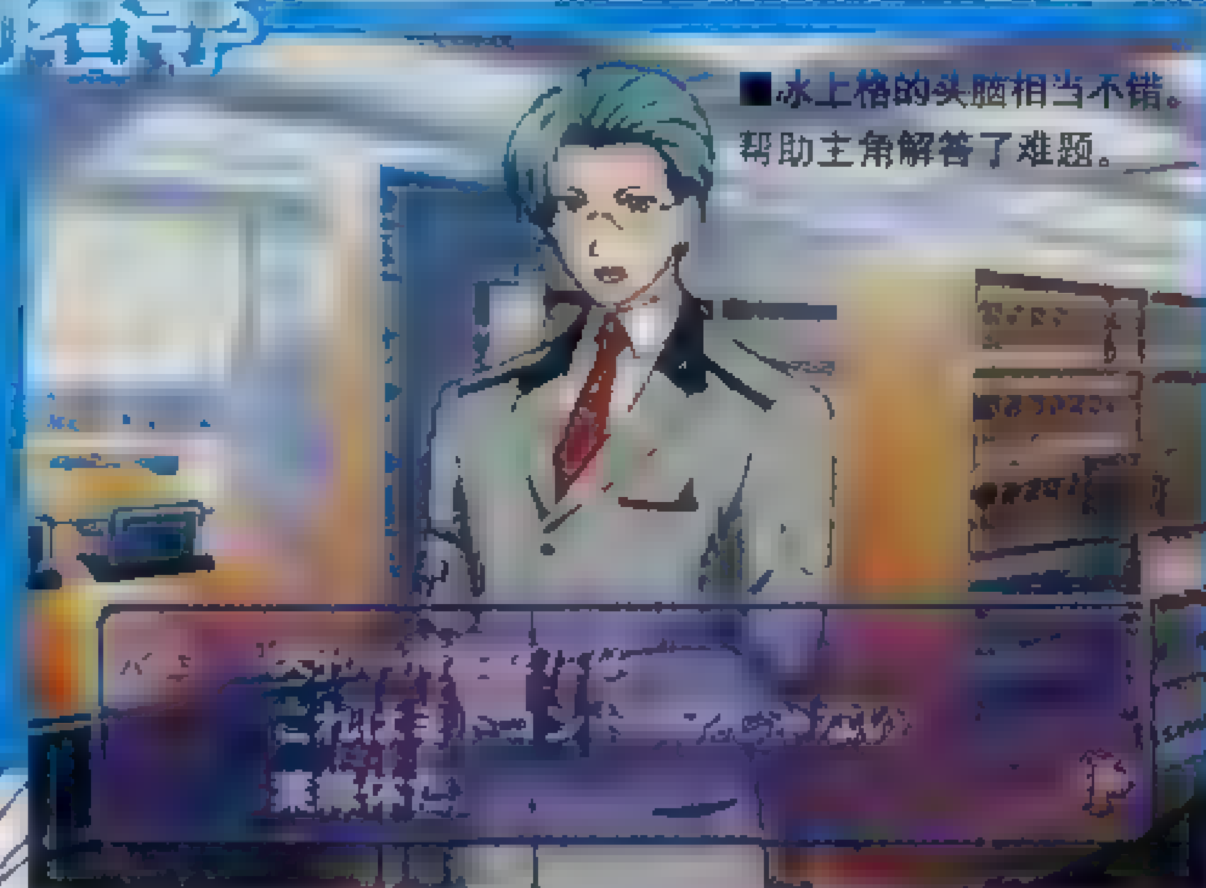
■本作仍然有约自己喜欢的人一起放学回家的小插曲，好感度不同角色的反应也会不一样

丰富的校园生活——三年之后[illegible]

《GS》继承了"《心跳回忆》系列"成熟的系统。玩家扮演的女高中生在未来的三年里，必须通过不断学习、参加社团活动、打工等提升各项数值等待王子的告白。三年时间中，最重要的仍然是与王子们的约会了，不过这些王子们可是比女生还会吃醋，三心二意的必然结果就是所有的男生都苦着一张脸对你扔炸弹！炸弹一开花人际关系顿时降一级，所以想要花心的MM们可注意别让这样的情况发生哦

他能够清楚的呼唤你的名字——EVS2

《GS》最成功的地方就是游戏中的角色能够清楚地呼唤女主角名字的EVS2系统，听到喜欢的角色在身边轻声呼唤自己的名字，想必所有的女生都十分兴奋吧？续作《GS2》依然继承了这一成功要素，目前公布[illegible]的名字，不过他们都只能按照日本50音图来发音，对于名字发音比较复杂的中国玩家来说，让角色准确地叫出自己的名字可需要花费一番工夫了。



■冰上格的头脑相当不错，帮助主角解答了难题。

心跳的声音，你感觉到了吗？《心跳回忆Girl's Side》（以下简称《GS》）在女性玩家中一直有"神作"之称，自2002年6月20日第一作发售以来，无数女性玩家奋不顾身的投入到游戏中追寻心中的完美对象。3年之后，Konami在无数FANS的高声疾呼下，终于公布了让人望穿秋水的续作——《心跳回忆Girl's Side 2nd Kiss》（以下简称《GS2》）的情报。本作的人设依然采用了前作的画师小松原里枝子，经过3年磨练，小松原的画风成熟了不少，可惜笔下的帅哥造型却还没有前作亮眼……废话少说，现在，就让雨滴与大家分享一下这款被誉为"恋爱游戏金字塔"顶端之作的情报吧！

文 雨滴



ときめきメモリアル Girl's Side 2nd Kiss

心跳回忆 Girl's Side 2	Konami	恋爱AVG
PS2 ときめきメモリアル Girl's Side 2nd Kiss	发售日未定	日版
对应周边未定		

让爽朗的海风为我们带来新的故事

© 2005 KONAMI

www.pianbook.cn



在大海与天空之间的王子

佐伯瑛 声优 森田成一

身高:178cm
体重:62kg
生日:7月19日
星座:巨蟹座
血型:B型

酷爱海上运动的高中生,因为常年户外运动的关系,拥有健康的小麦色肌肤。与前作的主角叶月珪一样,佐伯瑛不仅运动万能,而且成绩优秀性格和善,是校园里当之无愧的"王子"。但这样的人却意外地对主角冷言冷语,不参与任何社团活动,他的内心究竟有什么样的秘密,或许亲近他以后就会告诉你吧……**佐伯瑛的声优是日前大热作品《BLEACH》的主角黑崎一护的声优森田成一。**

在冷酷的外表下隐藏的真情

志波胜己 声优 中井和哉

身高:187cm
体重:70kg
生日:11月21日
星座:天蝎座
血型:A型

6名角色中身高最高的人,很少与别人说话,对待主角也十分冷淡。因为身高的原因,加上眼神比较凶狠,又总是对别人一张苦瓜脸,志波经常被周遭的人误解。实际上很少与人交流的志波是否真的像外表那样冷漠?志波的外型有点类似前作的姬条まどか,但身为大坂人的姬条可比志波开朗多了。**志波胜[illegible]**

怀抱着梦想唱歌的少年

针谷幸之进 声优 铃村建一

身高:170cm
体重:55kg
生日:12月19日
星座:射手座
血型:O型

酷爱音乐的开朗高中生,和朋友组建了一个乐队!针谷对音乐付出了很大的热情,他相信只要经过努力总有一天可以达成梦想。不过这个活波的小子对自己的名字太过古典很有意见,他喜欢别人都称他为比较洋气的"哈里"(日语中"针"的读音为"哈里")**针谷幸之进的声优铃村建一最有名的代表作是《机动战士高达 SEED D》里的飞鸟·真。**

系列中首次登场的外国人

克里斯托夫·维蒂福得 声优 神原大地

身高:182cm
体重:65kg
生日:2月23日
星座:双鱼座
血型:O型

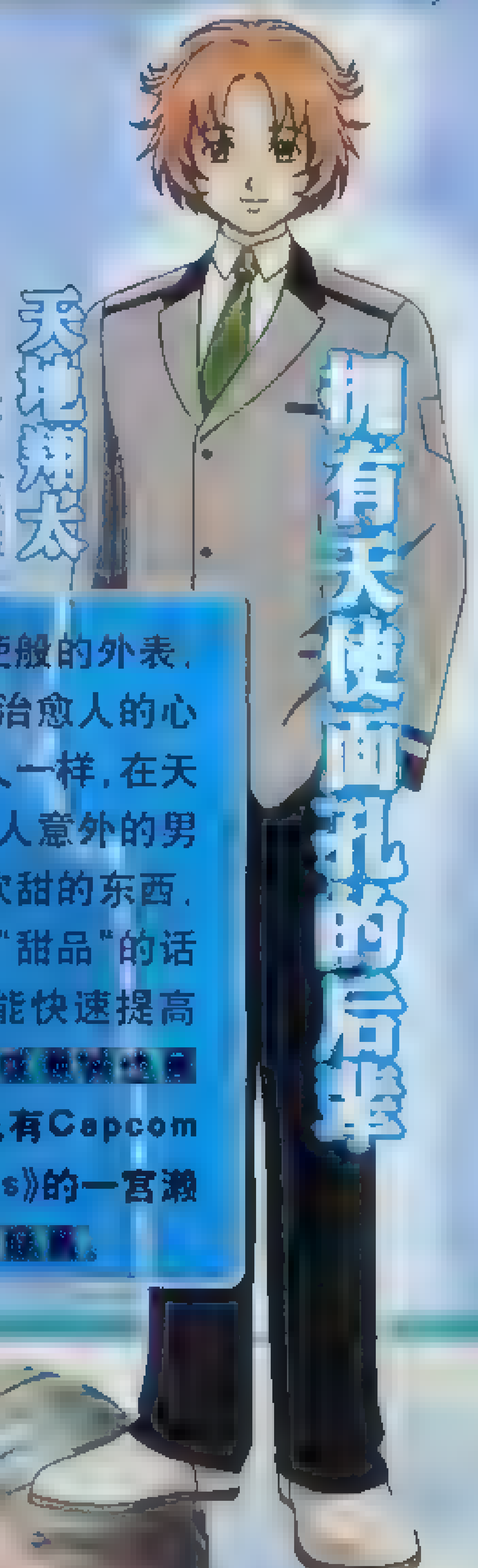
"《心跳回忆GS》系列"中首次登场的外国人,真实国籍不明,从名字和他日常对话中偶尔出现的俄语词汇,推断它可能是俄罗斯人。克里斯托夫最明显的特征是他将前面部分的头发编成了三绺以不同颜色的绳子系上的小辫子。**克里斯托夫的声优神原大地是个新人,只在几部动[illegible]**

拥有天使面孔的后辈

天地翔太 声优 成濑诚

身高:160m
体重:45kg
生日:6月6日
星座:双子座
血型:AB型

主角的学弟,拥有天使般的外表,每次他的微笑都能够治愈人的心灵。但他也与普通男人一样,在天使的外表下隐藏着让人意外的男生脾气。翔太十分喜欢甜的东西,如果与他多交流关于"甜品"的话题的,是不是好感度能快速提高呢?**[illegible]于新人,他配音的角色有Capcom游戏《Full House Kiss》的一宫濑[illegible]**



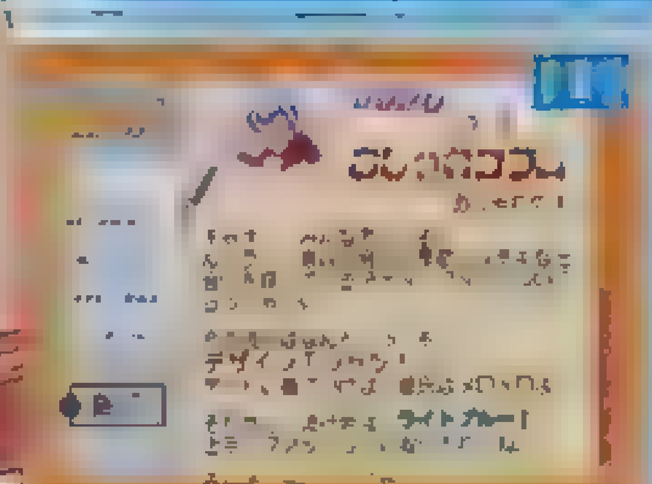
故事的关键性人物

花椿姬子

在主角的恋爱过程上帮助她的关键人物,是前作中登场的"潮流领导者"花椿吾郎的远亲,花椿姬子本身也有很多的秘密,在恋爱的道路上我们真的需要她的帮助吗?



▲前作中的"潮流领导者"花椿吾郎每个季度看他更新的网页是追求花椿的一个要素。

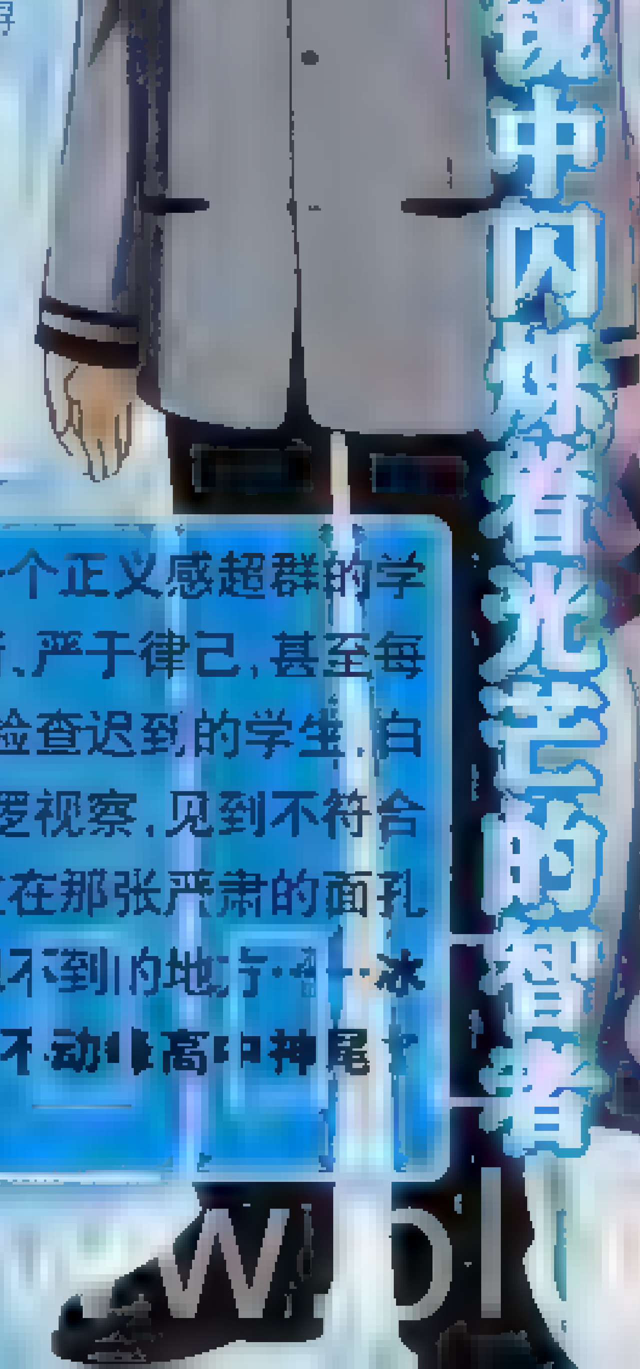


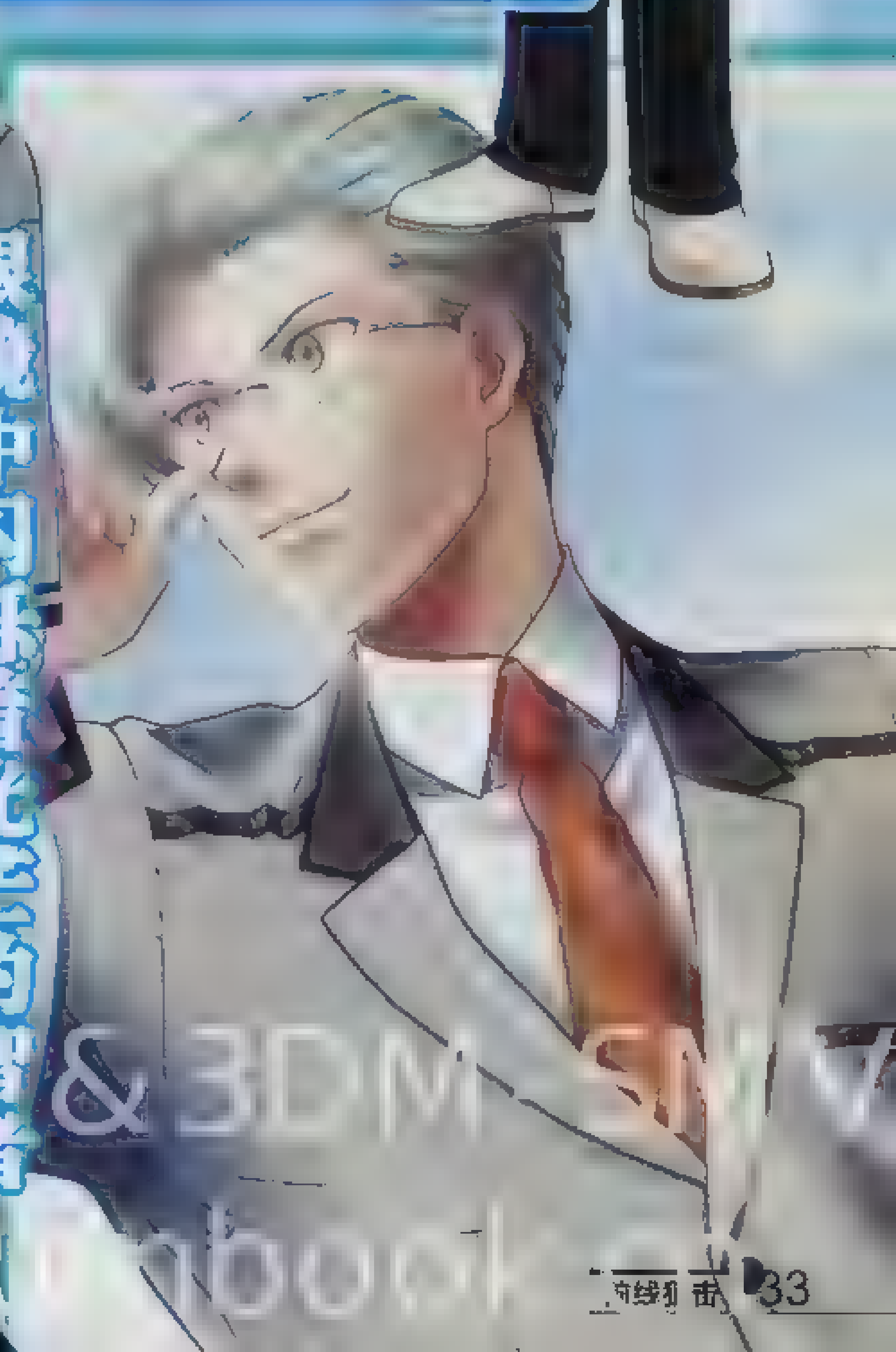
眼镜中闪烁着光芒的智者

冰上格 声优 铃木千寻

身高:175cm
体重:58kg
生日:10月6日
星座:天平座
血型:O型

羽崎学园的风纪委员,作为一个正义感超群的学生干部,冰上格不仅头脑明晰、严于律己,甚至每天早上准时守侯在学校门口检查迟到的学生,白天也不遗余力地在校园间巡逻视察,见到不符合纪律的事情就大声斥责。不过在那张严肃的面孔下,冰上的性格却有让人意想不到的地方……**冰山的声优是担任《网球王子》不动峰高中神尾[illegible]**





&3DM SMW www.plumbook.c



文 沙罗

在现今的日本，一提到中国古代名著，其中最具人气的当属“三国系列”。早在FC时代，Namco(那时还不叫这个名字)便推出了以《三国志》为蓝本的SLG游戏《三国志 中原之霸者》以及《三国志 霸王的大陆》(PS上有《霸王的大陆》重制版)。这两款作品以新颖、易上手等优点博得了广大玩家的好评，就连国内的许多玩家，包括不少小编也曾经有过为其“如痴如醉”的日子。如今Namco突然宣布，即将在PSP上推出结合了前两作优点于一身的SLG——《三国志 中原之霸者》(暂名)。这款以前两作为基础的重制版新作，到底会给我们带来哪些新奇的内容呢？就让我们一起来看看吧。

三国志 中原之霸者（暂名）	Namco	SLG
PSP		

FC《三国志》名作，以崭新面貌登陆PSP！

中原逐鹿、一统江湖

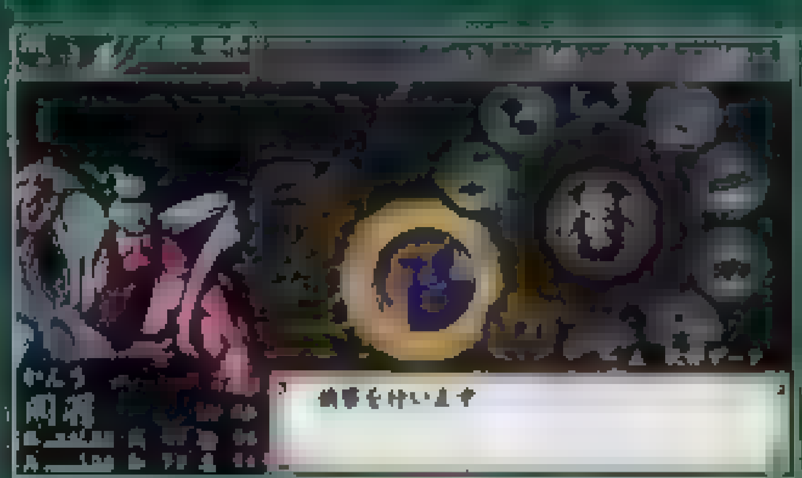
与Koei的前几代《三国志》一样，游戏开始时，玩家将从刘备、曹操、孙权等君主中选出一人，作为玩家的分身，以实现大陆统一为游戏最终的目标。换句话说，玩家将对手下的武将下达各种各样的指令，让他们发展城镇或是南征北战。成功攻占他国领地，再让内政杰出的部下去发展这些因战乱而荒芜的城镇，同时不失时机地寻找一些在野的优秀人才并招入自己的麾下，这些都是本作吸引玩家深入研究的魅力所在。顺便提一下，本作中登场的历史人物共计达到了400名以上！



▲游戏的舞台便是整个中国大陆。从成都到幽州、从云南到建业，各个名城古秀一览无余。

新系统——指令持有数

想记住400多个角色的各项能力并熟练合理地运用他们是本作的一大难题——指令持有数这一新系统也因此孕育而生。虽然有许多武将能力相近，但却有一部分武将因为等级、经验的更高而可以执行更多的指令项目。比如有些武将可以执行内政，而有的就不能。这样的分类，也大大降低了因玩家对武将能力不熟而造成不必要的人才浪费。人才资源的合理分配也得到了保障。



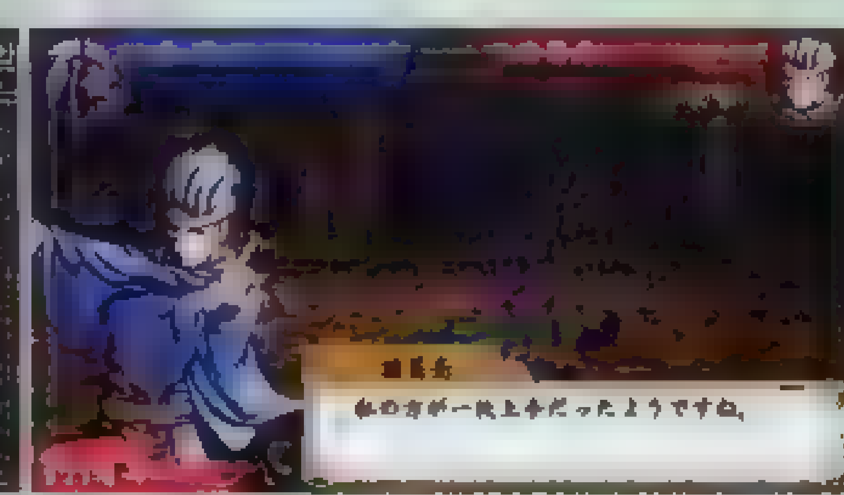
▲关羽也能够外出进行侦察，但总觉得这么做实在有些大材小用了……

天下三分、群雄割据

在FC的老版本中，游戏一开始的年代是公元200年，并且没有像Koei的《三国志》那样，提供不同时代的剧本起点。在本作的“剧本模式”中，厂商终于为我们提供了许多不同年代的故事剧本，这使得大家可以从中任意挑选自己喜欢的时代开始游戏。在游戏中只要满足特定条件，就会发生一些史实事件。例如吕布因为貂蝉而杀了董卓、诸葛亮篡改《铜雀台赋》以“曹操想得到二乔”而激怒周瑜、刘备的兄弟死后，他便会大发雷霆亲自出征等等。这些事件也都是以前的FC版所没有的内容，想必玩起来也会颇有一番新的感受吧。



▲刘备是君主，为何也有“忠诚度”？难道在该剧本中，他还在刘焉的手下做事吗？



▲有趣的是，在发生了特殊事件后，一些武将就能学会隐藏的能力……

剧本1	184年“黄巾の乱 序章”	练习用剧本
剧本2	184年“黄巾の乱”	以讨伐黄巾贼为契机，群雄开始显露头角
剧本3	189年“反董卓联合”	暴君董卓与诸侯联合军的战斗
剧本4	194年“群雄割据”	各国群雄为争夺中原而展开大战
剧本5	211年“汉中征伐”	以刘备入主西川为起点，三国即将诞生
剧本6	219年“三国鼎立”	魏、吴、蜀诞生、三国争霸

战乱四起，诸侯争雄



一款SLG游戏，战斗部分自始至终都是游戏最具精华的部分之一。在本作中，战斗部分共分为三种模式。只要玩家能够熟悉这几个模式，在战斗之中就更容易处于不败之地了。另外，本作中还专门设置了可供两台以上PSP进行通信对战的通信对战模式。该模式中可以说是FC版多人游戏的简化版，不包含任何内政成分，玩家只要专心战斗即可。



战术模式

专门进行部队的配置、移动以及发动计策



▲在野战中，地形要素已经有所体现并成为了最重要的战术运用部分，本作中甚至将地形高低差也表现出来了

战斗模式

两军对垒，将领能力越强，部队的能力也就越高



▲在两军对垒时，可以利用将领的计策，用包围使敌将投降

单挑模式

两军武将撞到一起时自动进行一对一的单挑



▲不知道是否还会像……那样可以选择投降的……

©NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED



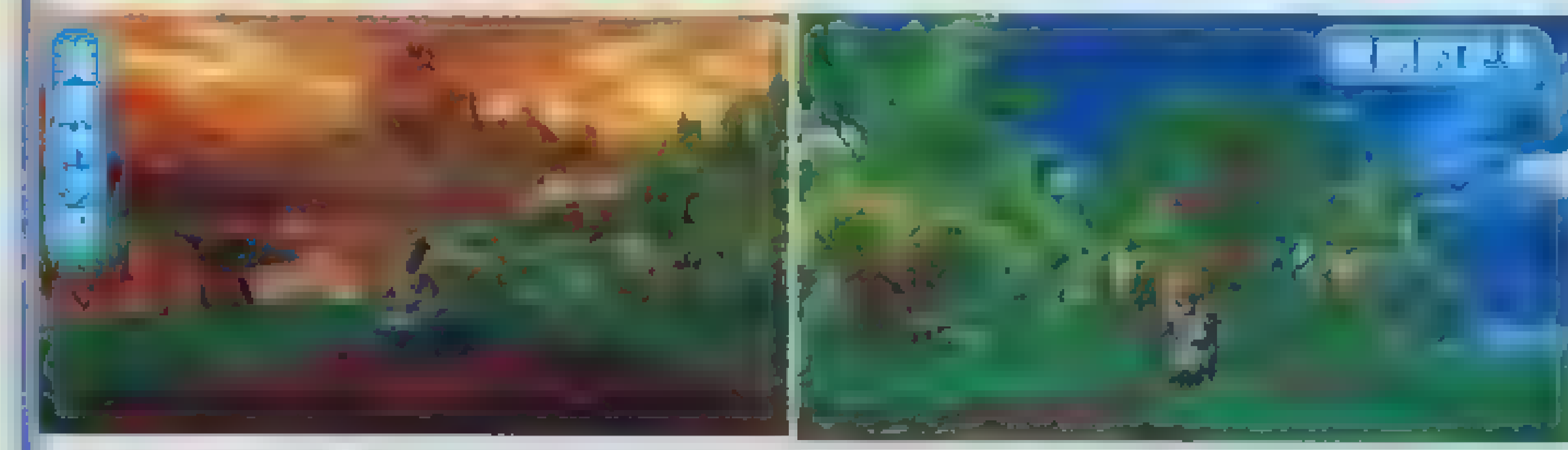
这位少年便是本作的主人公。他一直被火山岛上的霍普博士收养，他的心灵可以用纯洁无瑕来形容。对于他来说，培育农作物是他用来学习"生命到底是什么"的必要手段，也是帮助他以人类的身分活下去的谋生方式。

自1996年《牧场物语》在SFC登场以来，全系列已经推出了15款作品。"《牧场物语》系列"最大的乐趣，就是可以令对现代生活感到疲劳和厌倦的玩家体验到与大自然同在的乐趣。这款即将于PSP上登场的《新牧场物语 无瑕人生》号称是"新"，其游戏内容自然与过去的作品有很大不同。但那种令人感动的温馨气氛却是不会变的！

新牧场物语 无瑕人生	MMV/ArtePiazza	SLG
PSP		

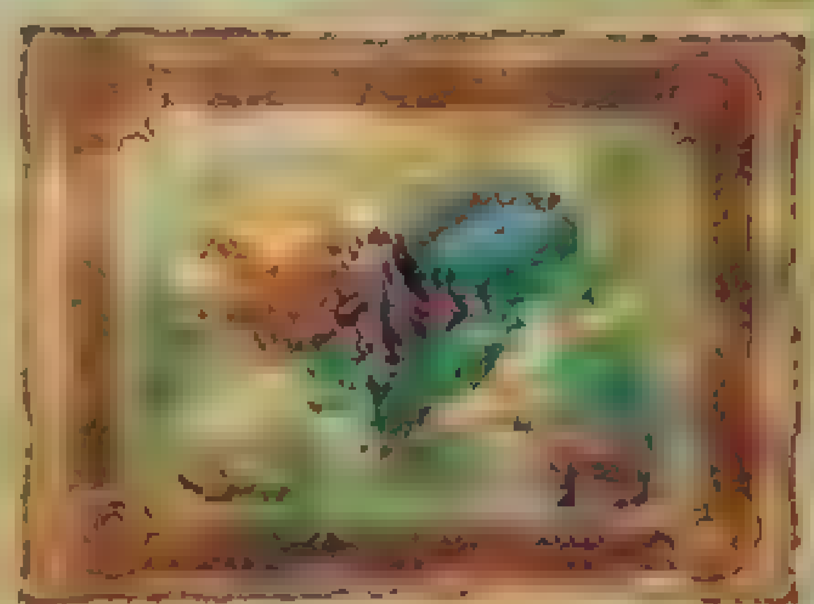
进步惊人的画面

以往本系列的最大缺憾，莫过于简陋的游戏画面。但在看到本作的游戏画面时，确实被吓了一跳——没想到画面竟然能够进化到这种地步！无论是长满蘑菇的湿冷丛林，还是长满热带植物的海滨，眼前的美景都令人流连忘返——好一个"新牧场物语"！



▲本作依然有着时间的概念，随着时间的推移，岛上的景色也会发生变化。真不愧是PSP上的游戏啊！

本作的舞台是火山岛！



这座心形的火山岛便是本作的舞台。岛的面积不大，但地形非常复杂，不同地域之间的地形和气候差别很大。以岛中央的火山为中心，西北方是广大的荒野，西南方则是聚集了大部分居民的火山镇，东方则有适宜冒险的复活遗迹。看来本作的版图之大，已经远胜过去的历代作品了！

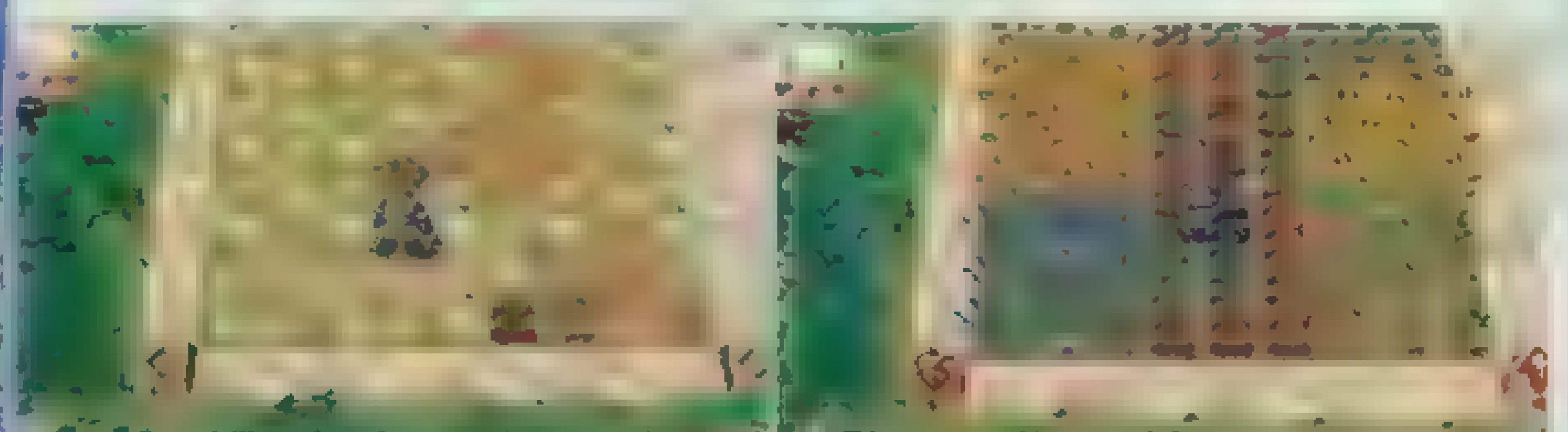
焕然一新的系统

之所以会冠以一个"新"字，是因为本作更强调"冒险"。拥有纯真心灵的主人公本身就是一个谜一般的存在，玩家要操纵主人公一边解开封印之谜，一边拓展自己的农地，在遗迹中还要进行特殊的农耕作业。随着农作物的逐渐成长以及和当地居民的交流加深，冒险的旅程将会越来越有趣！



熟悉的牧场生活

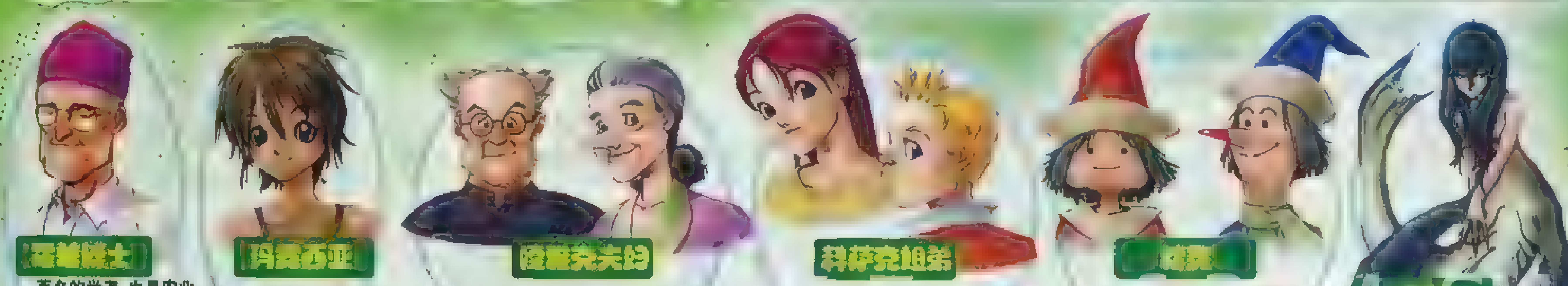
提到《牧场物语》的基本系统，自然少不了农耕。在本作中这个系统自然也得到了保留。首先当然是要整地耕种，然后播下种子，之后就得浇水施肥，一定时间后就可以收获了。游戏初期可供耕种的土地很少，但随着岛上的传说之谜不断被解开，被封印的田地也会逐渐解封。



▲看起来本作的农耕部分和以往没什么区别。

勇者斗牧场？！

负责开发本作的公司是ArtePiazza，相信有很多人都没有听说过这个名字吧？不过ArtePiazza的来头可不小，它参与制作的游戏中有4款相当有名，它们是：《勇者斗恶龙Ⅲ》(SFC)、《勇者斗恶龙Ⅳ》(PS)、《勇者斗恶龙Ⅴ》(PS2)、《勇者斗恶龙Ⅶ》(PS)。怎么样，是不是被吓了一跳？有这么强劲的制作阵容，实在是没有理由不期待这款《新牧场物语 无瑕人生》！



霍普博士：著名的学者，也是农业机械发明家。主人公乘坐的交通工具就是他制造的，在生活中经常帮助主人公。

嘎雅克夫妇的孙女，父亲是一家农业机械公司的老板。

教导主人公知识的老夫妇，是霍普博士的老朋友。

科萨克姐弟：两人都在火山镇上工作，姐姐叫艾玛，弟弟叫凯尼。

住在森林之中的精灵，一般人看不到他们。

传说中住在人鱼湖的人鱼，是岛上的一大谜。

©ArtePiazza/Marvelous Interactive Inc.Character & Logo Design Shintaro Majima World Map Illustratio...

TOP 10 日本游戏周间销量排行榜

栏目主持：猫太

2005年10月10日～10月16日

1位 龙珠Z 电光石火！ PS2

■Bandai ■2005年10月6日发售■ACT ■6800日元■上周排位：1



本周 [illegible]

累计 [illegible]

《龙珠》的人气始终是毋庸置疑的。它所带给我们的快乐回忆是弥足珍贵的。而且，本作除了在剧情方面忠于原著外，新改进的战斗系统更让人大呼过瘾。

2位 代码世纪 指挥官们 继承者与被继承者 PS2

■Square Enix ■2005年10月13日发售■A・RPG ■6800日元■上周排位：—

◆本周 [illegible] ◆累计 [illegible]

3位 游戏王 对战怪兽GX 目标是对战之王！

■Konami ■2005年10月13日发售■TAB ■4800日元■上周排位：—

◆本周 3万4849套 ◆累计 3万4849套

排名	游戏名	厂商/发售日	类型/价格/上周排位	本周	累计	机种
4	FC迷你版 超级马里奥兄弟（再版）	Nintendo 2005年9月13日发售	ACT 1800日元 上周排位：2	3万1548套	35万3721套	GBA
5	鸡蛋仔的小小小卖店	Nintendo 2005年9月15日发售	ETC 4800日元 上周排位：3	2万9165套	29万6390套	
6	东北大学川岛隆太教授监修 DS训练	Nintendo 2005年5月19日发售	ETC 2800日元 上周排位：4	2万4173套	>50万套	
7	灵活脑筋大教室	Nintendo 2005年6月30日发售	ETC 2800日元 上周排位：6	2万315套	57万148套	
8	通勤一笔	Nintendo 2005年10月13日发售	PUZ 2800日元 上周排位：	1万4359套	1万4359套	GBA
9	真・三国无双4 猛将传	Koei 2005年9月15日发售	ACT 4200日元 上周排位：5	1万2328套	31万1220套	PS2
10	JUMP超级明星大乱斗	Nintendo 2005年8月8日发售	[illegible]	8778套	38万5378套	NDS

本周的《龙珠Z 电光石火！》果然是稳住了销量，继续占据首位，相信到下一周定能超越50万大关。仿效“《.hack》系列”以漫画、手机游戏和游戏三个不同视角解释整个游戏世界的“《代码世纪》系列”PS2作也获得了比较好的评价，因此获得了第二位的排名。另外在日本电视台播放中的《游戏王 对战怪兽GX》新作也有一帮《游戏王》玩家的支持，顺利坐下了“第三宝座”。值得一提的是GBA上的《通勤一笔》也获得了不错的销量，看来任天堂的创意作品的确能吸引一些玩家的喜爱。

2005年10月3日～10月9日

1位 龙珠Z 电光石火！ PS2

■Bandai ■2005年10月6日发售■ACT ■6800日元■上周排位：—



本周 [illegible]

累计 [illegible]

采用了更精美的卡通渲染技术以及更振奋人心的开场动画后，再次唤起了《龙珠》FANS的热血，掏出了腰间的钱包让本作成为了第一位！

2位 FC迷你版 超级马里奥兄弟（再版）

■Nintendo ■2005年9月13日发售■ACT ■1800日元■上周排位：1

◆本周 3万9569套 ◆累计 32万2173套

3位 鸡蛋仔的小小小卖店

■Nintendo ■2005年9月15日发售■ETC ■4800日元■上周排位：2

◆本周 3万703套 ◆累计 26万7225套

排名	游戏名	厂商/发售日	类型/价格/上周排位	本周	累计	机种
4	东北大学川岛隆太教授监修 DS训练	Nintendo 2005年5月19日发售	ETC 2800日元 上周排位：5	1万7451套	>50万套	
5	真・三国无双4 猛将传	Koei 2005年9月15日发售	ACT 4200日元 上周排位：4	1万7058套	29万8892套	PS2
6	灵活脑筋大教室	Nintendo 2005年6月30日发售	ETC 2800日元 上周排位：6	1万5866套	54万9831套	
7	君临都市	Namco 2005年9月29日发售	ACT 6800日元 上周排位：3	9756套	3万7709套	PS2
8	超级机器人大战J	Banpresto 2005年9月15日发售	S・RPG 4800日元 上周排位：8	9363套	14万9396套	GBA
9	世界足球 胜利十一人9 无所不在	Konami 2005年9月15日发售	SPG 4800日元 上周排位：10	9095套	15万8925套	PSP
10	甲虫王者 通向最伟大的冠军之路	SEGA 2005年6月23日发售	RPG 4800日元 上周排位：—	8628套	>50万套	GBA

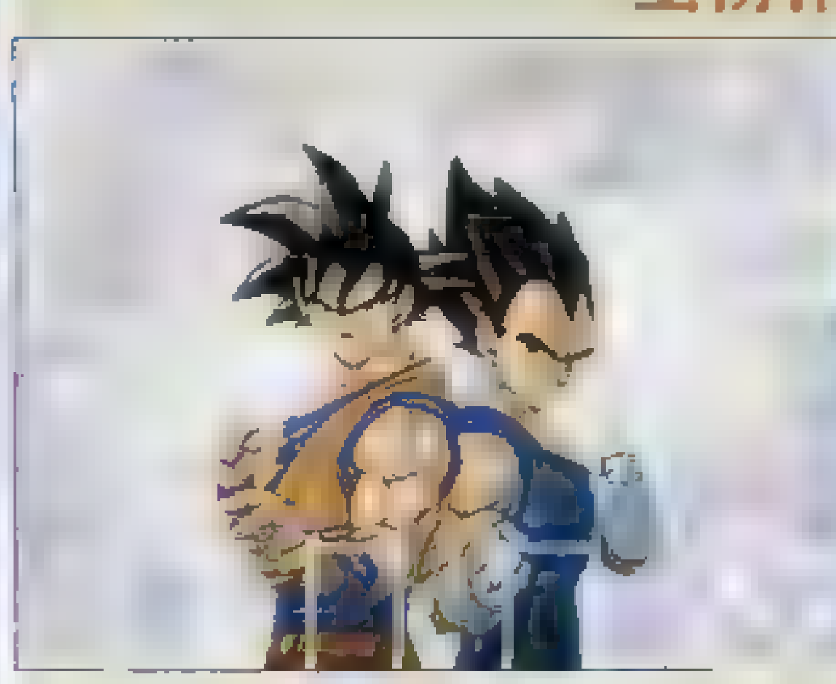
10月初的排行榜中，元老级超人气动画《龙珠Z》的游戏新作《电光石火！》获取了首位。虽然比起今年2月发售的《龙珠Z3》（首周销量43.7万）还是有点逊色，不过相对于2003年2月发售的《龙珠Z》（38.9万）来说已经算得上不相伯仲，而且该系列也属于比较长卖的作品，相信今后的销量发展势头依然强劲。另外，NDS与PSP的主机销量似乎已经拉开了一段距离，最主要的原因是PSP上还没出现一款能促进主机销量的“杀手锏”。NDS今年的《任天狗》、《东北大学》和《灵活脑筋大教室》则成为了创新概念的热门作品。

日本主机销量榜2005

名次	机种	总销量	10月10日～16日	10月3日～9日
1	NDS	209万1701台	4万4262台	3万9137台
2	PS2	173万2957台	2万3659台	2万5328台
3	PSP	152万8904台	2万9162台	3万1089台
4	GBA SP	68万5284台	9707台	9837台
5	GBA	62万5091台	431台	323台
6	GBM	29万1494台	2万26台	2万4568台
7	NGC	19万4303台	1666台	1486台
8	Xbox	1万1195台	132台	106台

※主机发售表的统计起始日期为2005年1月1日

上榜作品图展



《龙珠Z 电光石火！》



《游戏王 对战怪兽GX》

TOP 20 中国期待游戏榜

统计日期至 2005 年 10 月 25 日

本期	游戏名	厂商名・类型・发售日	机种
1	最终幻想XII	Square Enix RPG 预定 2006 年 3 月 16 日	PS2
2	王国之心 II	Square Enix A・RPG 预定 2005 年 12 月 22 日发售	PS2
3	大神	Capcom ACT 预定 2006 年春发售	PS2
4	恶魔城 暗黑的诅咒	Konami A・RPG 美版预定 2005 年 11 月 8 日	PS2
5	灵魂能力III	Namco FTG 美版预定 2005 年 10 月 25 日	PS2
6	新鬼武者 幻梦之晓	Capcom ACT 预定 2005 年 11 月 14 日	PS2
7	梦幻之星 宇宙	SEGA A・RPG 预定 2005 年冬发售	PS2
8	生化危机 5	Capcom AVG 发售日未定	PS3
9	波斯王子 3	Ubisoft ACT 美版预定 2005 年 12 月 6 日	PS2
10	塞尔达传说 含光公主	Nintendo A・RPG 预定 2006 年发售	NGC
11	银河游侠	SCEI RPG 预定 2005 年 12 月	PS2
12	深渊传说	Namco RPG 预定 2005 年 12 月 15 日	PS2
13	潜龙谍影 3 生存	Konami ACT 预定 2006 年 12 月 22 日	PS2
14	地狱犬的挽歌 最终幻想VII	Square Enix ACT 美版预定 2005 年 11 月 14 日	PS2
15	刺猬阴影	SEGA ACT 预定 2005 年 11 月 15 日	PS2
16	.hack//G.U. Vol.再生	Bandai RPG 预定 2006 年发售	PS2
17	恶魔召唤师 葛叶雷道	Atlus RPG 发售日未定	PS2
18	鬼泣 4	Capcom ACT 发售日未定	PS3
19	绝体绝命都市 2 被冰封的记忆	Irem AVG 发售日未定	PS2
20	鬼泣 3 特别版	Capcom ACT 预定 2005 年冬	PS2

TOP 10 最期待中文化游戏

统计日期至 2005 年 10 月 25 日

本期	游戏名	厂商名・类型	机种
1	最终幻想 X	Square Enix RPG	PS2
2	仙乐传说	Namco RPG	PS2
3	勇者斗恶龙VIII 天空、碧海、大地与被诅咒的公主	Square Enix RPG	PS2
4	潜龙谍影 2 自由之子	Konami ACT	PS2
5	重生传说	Namco RPG	PS2
6	最终幻想VII	Square Enix RPG	PS
7	星之海洋 3 直到时间的尽头	Square Enix RPG	PS2
8	世界足球 胜利十一人系列	Konami SPG	PS2
9	勇者斗恶龙 V 天空的新娘	Square Enix RPG	PS2
10	最终幻想VIII	Square Enix RPG	PS

① 邮政信件：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编 730000
② Email 速递 ucg@ucg.com.cn
③ 短信快捷 中国移动用户参加"中国期待游戏榜"请发送 TP+1～10个游戏名称到 33557770（联通用户发送到 93557770）而参加"最期待中文化游戏"的读者请发送到 CH+1～10 个游戏名称到 33557770（联通用户发送到 93557770）。

无论你通过哪一种途径投票，都有机会获得精美礼品和大奖哦！（使用短信投票的读者中奖名单可以在本栏目中查阅，而来信或来邮的读者可以在"互动信箱"中的"送礼名单"中查阅）

排行榜得奖者名单

统计日期：2005 年 8 月 14 日～8 月 29 日

获得上期"短信排行榜"MP3 大奖的读者手机号码是 137****4486。期待你的参与！

※奖品将在一个月内发放。

精美礼品得奖者

132****7413	138****2577
137****0440	137****1390
133****0171	133****3289
139****7284	134****8664
133****1989	138****3278
138****5085	137****3622
139****2236	139****2585
138****5186	137****0440
135****3411	133****1889
137****4486	137****8197

TOP 10 欧美游戏排行榜

欧洲方面本周完全是足球游戏的天下，几款足球游戏的销售和预订情况都很不错。美国方面，《龙珠 Z》仍然热潮未退，而 SCE 的《旺达与巨像》由于受到美国媒体的一致认可，销量总算不负众望。

美国排行榜 2005 年 10 月 16 日～10 月 22 日

本期	游戏名	厂商名・类型・发售日	机种
1	龙珠 Z：电光石火！	Atari 2005 年 10 月 18 日 FTG	PS2
2	旺达与巨像 Shadow of the Colossus	SCEA 2005 年 10 月 18 日 ACT	PS2
3	海豹突击队 3	SCEA 2005 年 10 月 11 日 ACT	PS2
4	战士帮	Rockstar 2005 年 10 月 17 日 ACT	PS2
5	战士帮	Rockstar 2005 年 10 月 17 日 ACT	[illegible]
6	橄榄球联队闪电战	Midway 2005 年 10 月 17 日 SPG	[illegible]
7	橄榄球联队闪电战	Midway 2005 年 10 月 17 日 SPG	PS2
8	托尼・霍克的美国荒地	Activision 2005 年 10 月 18 日 SPG	PS2
9	火焰之纹章 苍炎之轨迹	任天堂 2005 年 10 月 17 日 S・RPG	NGC
10	托尼・霍克的美国荒地 ... an Wasteland	Activision 2005 年 10 月 18 日 SPG	[illegible]

英国排行榜 2005 年 10 月 16 日～10 月 22 日

本期	游戏名	厂商名・类型・发售日	机种
1	职业进化足球 5	Konami 2005 年 10 月 21 日 SPG	PS2
2	世界足球经理 2006 Worldwide Soccer Manager 2006	SEGA 2005 年 12 月 31 日 SPG	PC
3	FIFA 06	EA 2005 年 10 月 4 日 SPG	PS2
4	战士帮	Rockstar 2005 年 10 月 17 日 ACT	[illegible]
5	口袋妖怪 绿宝石	任天堂 2005 年 4 月 30 日 RPG	GBA
6	灵异恐惧	VU Games 2005 年 10 月 17 日 FPS	PC
7	泰格・伍兹 PGA 巡回赛 06	EA 2005 年 9 月 20 日 SPG	[illegible]
8	终极蜘蛛侠	Activision 2005 年 9 月 22 日 ACT	PS2
9	龙珠 Z：电光石火！	Atari 2005 年 10 月 18 日 FTG	PS2
10	雷神之锤 IV Quake IV	Activision 2005 年 10 月 18 日 FPS	PC

※英国销量榜的数据统计包括了 PC 平台。

Golden Eye Cross Review

黄金眼

最近发售游戏的多视角评价

栏目主持 阿修罗　黄金珍藏×3　热血推荐×4

10月底的3款“黄金珍藏”、4款“热血推荐”游戏相信给玩家提供了很多选择，大家应该都能找到适合自己的作品。《灵魂能力Ⅲ》这一次能够得到满分，主要在于两个方面的原因。其一，模式丰富，作为一款家用机独占的作品，大量耐玩的模式延长了游戏时间，绝对物超所值。其二，对战性强，虽然只是PS2独占游戏，但是Namco依然在游戏的对战性方面下足了工夫，非常适合与朋友们一起玩。此外，本作的画面和音乐也堪称上乘，单是欣赏别人对战就已经可以令人觉得赏心悦目了！

最近几期大作频繁，不少玩家可能都在进行选择时有所犹豫，希望我们这个栏目能给玩家带来一些有用的指导信息。

灵魂能力3

黄金珍藏



画面　音效　系统　总分 30

内容丰富度 ★★★★★★★★★★

纱迦

有史以来内容最丰富的格斗游戏！游戏的模式从数量和质量上来说都令人满意，新增的SLG模式也没有让人失望。可以选择的角色多得令人吃惊，这还不算上自创角色。游戏还附有非常详细的教学模式，令初学者也能很快上手。再加上改良后的游戏系统令对战性进一步提高，毫无疑问就是满分！

沙罗

也许是本作只对应PS2平台的缘故，使得制作小组能够花更多的心思来提升作品的素质。游戏的模式数量之多、内容之丰富可以说是格斗游戏之最。无论是哪种类型的格斗游戏玩家，相信都能找到自己喜爱的模式。令人遗憾的地方只有两点，剧情不能跳过以及读盘速度下降，但完全可以接受。

阿修罗

本系列每作都能给人惊喜，这次也不例外。在画面和内容大幅强化的同时，对战性没有丝毫减弱。全新系统下各角色的招式变化很大，许多过强的招式都得到了修正。指令输入的难度有所上升，新系统STUN COMBO的加入使得地面连续技的快感大增。虽然游戏仍有瑕疵，但综合来看值得满分。

■DVD-ROM■Namco■SOUL CALIBUR Ⅲ■FTG■2005年11月25日■1～2人■对应16：9、逐行扫描、[illegible]

旺达与巨像

黄金珍藏



画面　音效　系统　总分 27

奇幻梦境度 ★★★★★★★★★☆

泰坦

本作恐怕是有史以来主人公与敌人体积差距最悬殊的游戏了，虽然只有16个BOSS战，可每场战斗都不会让人有重复的感觉。气势磅礴的画面和震撼人心的音乐都为突出“小人物挑战大巨人”的主题增色不少。一幅淳朴粗旷的画卷，一个凄美的爱情故事，一场玄妙绝伦的梦中冒险，一份佳作。

GOUKI

音乐超绝赞！爬上巨像的方法并不是惟一的，HARD难度下封印位置会有所增加，这也大大增加了重复游戏性。复古游戏模式个人觉得相当符合游戏的氛围，巨像倒下时配合那带有一丝哀伤的曲调，的确可以称之为游戏中的艺术品。比较遗憾的地方是本作的ENDING没有天籁般的女声吟唱。

胜负师

在制作理念上极为出色的作品，而且具体实现度应该在八成以上。游戏所具备的大气壮阔非一般游戏可比拟，渺小的旺达与巨像之间的战斗荡气回肠、魄力十足。比较意外的是没有杂兵战，使游戏节奏更加紧凑。当然，本作依然存在一些让人郁闷的视角问题，但从整体上来说算是瑕不掩瑜吧。

■DVD-ROM■SCEJ■ワンダと巨像■ACT■2005年10月27日■1人■无对应周边■320KB

生化危机4

黄金珍藏



画面　音效　系统　总分 27

战斗刺激感 ★★★★★★★★★★

阿迪

本作的战斗形式可以说是一次对“《生化》系列”的成功革新。Capcom接下来的课题就是如何运用次世代技术去制造一种更新、更深层次的精神恐怖刺激，比如本作中岛内监狱的场景设计，而不是仅仅停留在视觉感官上。《生化4》的综合素质可能不是系列最好的一作，但它的战斗绝对是系列最棒的。

GOUKI

移植度整体感觉相当高，与NGC版相比只是弱化了游戏的细节部分，属于“完全可以接受并且一定要大赞”的水平。新增的ADA模式其中竟然还包括部分完全原创的场景，诚意可见一斑。如果不是因为游戏的所有剧情动画都变成了播片，导致隐藏服装无法在剧情中有所表现的话，10分是肯定的。

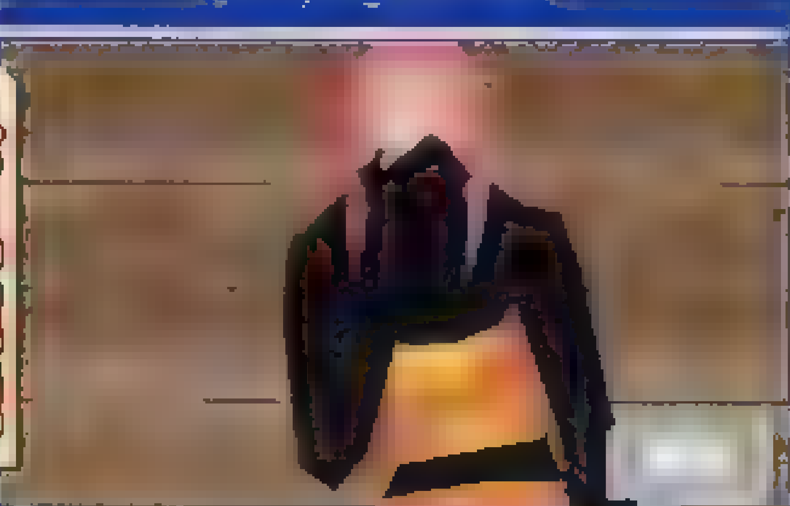
纱迦

从游戏素质来说，本作可谓近年来最优秀的作品之一。虽然游戏流程过长，但由于乐趣十足，加上场景敌人都会变化，绝对不会让人产生厌倦感。隐藏要素之一的佣兵模式更是乐趣十足。虽然PS2版的画面有所下降，但隐藏要素比起NGC版来又有所增加。对PS2版抱有疑问的人完全可以放心。

■DVD-ROM■Capcom■Resident Evil 4■ACT■2005年10月25日■1人■无对应周边■系统存档24KB，单个存档101KB

为你而生

热血推荐



画面　音效　系统　总分 25

屏幕损伤度 ★★★★★★★★★☆

胜负师

作为《为你而死》的续作，本作在画面、音乐、系统等方面有着较高的传承度，但在玩法方面更加另类，比如将NDS横着或倒着玩，更突显其创意。以爱情为主题的剧情进一步加强，荒诞爆笑中不失温情。本作的隐藏要素颇丰，十分耐玩。整体难度略有下降，技巧型关卡比例有所增加。

多边形

在继前作《为你而死》之后，本作再次向玩家展示了NDS玩法的无限扩展能力，用触控笔在屏幕上点、划，甚至是吹气等等都将游戏的乐趣表现得淋漓尽致。同前作一样，游戏依然是通过众多令人忍俊不禁的小插曲，向玩家讲述一场轰轰烈烈的爱情故事。难度则略有调整，更容易让新玩家上手。

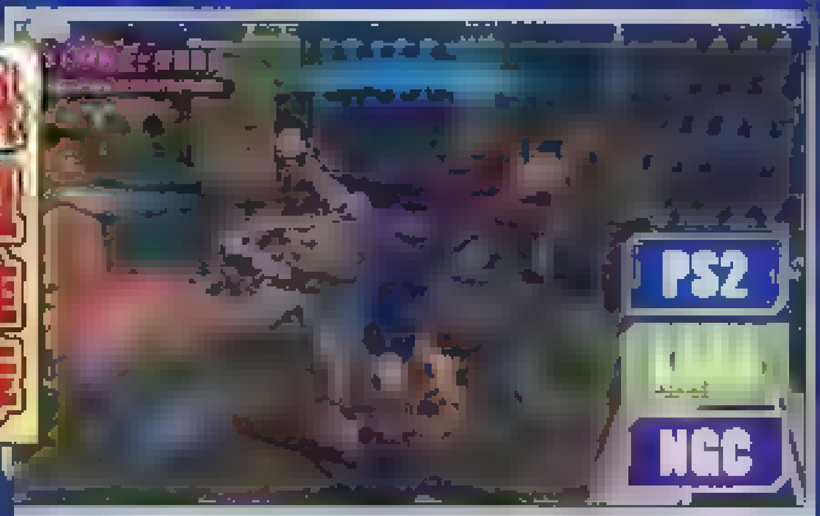
纱迦

说穿了只是多个迷你游戏的大集合，但由于构思巧妙，再辅以简单明了的剧情，令人一玩便不想放下。这些迷你游戏要求玩家活用触控笔的点、划、拖等动作，部分迷你游戏还需要将NDS倒过来进行，创意十足。本作的难度较前作有所下降，这无论对于玩家还是NDS来说都是一[illegible]。

■卡片■SEGA/Sonic Team■赤ちゃんはどこからくるの？■ACT■2005年10月20日■1～4人■无对应周边■自带记忆功能

托尼·霍克的美国荒地

热血推荐



画面 音效 系统 总分 24

滑板再现度 ★★★★★★★★★☆

阿修罗

与强调剧情和自由度的《地下滑板》相比，本作最大的特色是进一步突出了剧情，让玩家能够体验到一名菜鸟滑板手成长为达人的历程，然而也正是因为这个原因导致了本作的自由度有所下降，玩家必须按照固定的任务发展剧情。不过游戏的滑板部分一如既往地出色，新动作都很酷！

猫太

作为世界上最出色的滑板游戏新作，本作同样保留了系列特有的简单操作和爽快感觉，玩家很容易就能够做出各种高超的滑板技巧。除了标准三大家用机平台版外，游戏还有未发售的X360版以及GBA、NDS的简化版。各家用机版本中PS2版的手感最好，不过画面上相对要差一些。

多边形

系列的第7作，这次的故事模式非常吸引人，玩家要扮演一位来自美国中西部的无名滑板爱好者，通过完成各种任务获得元素之后，可以在荒地发展自己的滑板梦之城。本作的物理系统与《托尼·霍克的地下滑板2》很相似。但游戏的流程较短，玩后感觉未能尽兴，不能不说是一大遗憾。

■DVD-ROM■Activision■Tony Hawk's American Wasteland■SPG■2005年10月18日■1～2、6人■对应网络功能■硬盘记忆■以上为Xbox版信息

瑞奇：死锁

热血推荐



画面 音效 系统 总分 24

射击爽快感 ★★★★★★★★★☆

多边形

“《瑞奇》系列”一直都以爽快的战斗以及各种丰富的要素而闻名。本作就着重突出了“射击”这一要素，可以说无论是关卡设计还是任务编排都是为了增加爽快感。武器新增加的“模组系统”使选择变得多样，而以同伴身分参战的机器人僚机除了帮助玩家顺利过关外，诙谐的语言也为战斗增加了乐趣。

星夜

由于转型为一款竞技场形式的游戏，本作与之前的几款游戏有较大差别。喜欢平台动作游戏探索乐趣的玩家可能会有点失望，不过在游戏过程中仍然有很多迷你游戏可玩。系列独有的幽默感仍然存在，不过加入了一些非常成人化的幽默元素。全新的武器模块系统大大增强了战斗的丰富性。

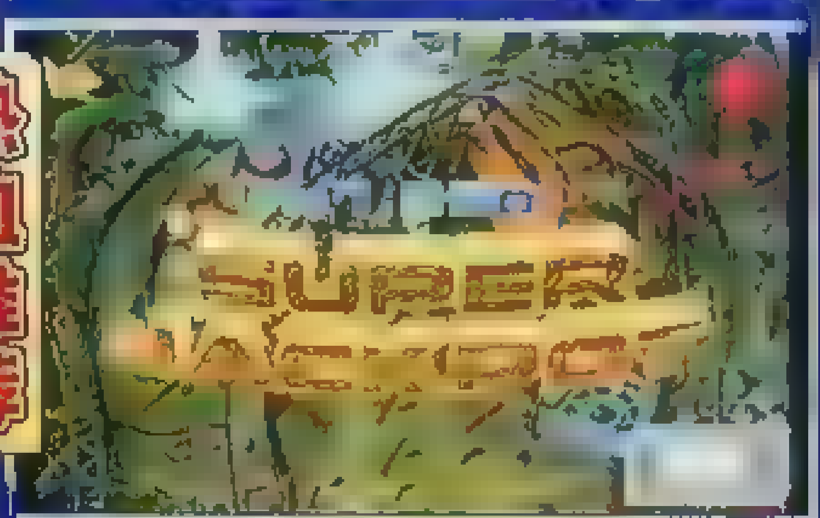
猫太

可以说本作的变化相当大，比起系列的以往作品，本作更讲究在射击以及操作上的技巧。没有了过去的大量解谜以及跳跃环节，但火爆的射击场面完全能让玩家迅速代入到游戏中。两名同伴在辅助攻击的同时还能帮助解开机关的阻扰，这个新系统也取代了同伴叮当的辅助。可惜流程较短。

■DVD-ROM■SCEA/Insomniac Games■Ratchet：Deadlocked■ACT■2005年10月25日■1～4人■对应网络对战■400KB

银河战士PRIME 弹珠台

热血推荐



画面 音效 系统 总分 24

台面设计 ★★★★★★★★★☆

阿修罗

相对于《口袋妖怪弹珠台》所打的收集牌，本作的主要功夫则下在了几大台面的设计上。虽然最主要的台面依然是两个，但是达成特定条件后可以在两大主台面以及多种副台面之间移动的设计相当出色。各个台面本身也有很多特别机关，时刻让玩家体验到如同原作一般的紧张刺激的挑战。

猫太

游戏的画面虽然一般，但是音乐部分却很出色，很多来自NGC原作的经典音乐音效都得到了保留，让老玩家一上手就感到很亲切。与其他弹珠台最大的不同之处，同时也是最吸引玩家的设定就是Samus可以以人类形态同各种敌人进行战斗，而超级爆弹、导弹等武器也得到了很好的再现。

邪魔天使

与同类型游戏相比，本作的难度大约为中等偏上。左右弹片的间距较大，而且用于保护的能量网很快就会消失，不过导致难度的最大问题在于台面纵跨两个屏幕，在弹珠萨姆斯高速运动时很容易迷失目标。由于萨姆斯可以使用爆弹，所以在传统的弹珠台游戏玩法上又有了很多新的变化。

■卡片■Nintendo■Metroid Prime Pinball■TAB■2005年10月24日■1～2人■对应NDS专用震动包■自带记忆功能

横行霸道 自由城故事



画面 音效 系统 总分 23

自由度 ★★★★★★★★★☆

星夜

作为掌机上少有的售价49.99美元的游戏之一，《自由城故事》有足够丰富的内容让玩家花上与家用机游戏同等的价钱。考虑到掌机的特点，本作的任务流程较短而紧凑。可惜由于按键不够用，本作在操作上有待改进，要熟练其键位布局需要一段时间。并且本作的画面帧数不够稳定。

阿修罗

对于喜欢美式游戏的玩家来说，能在掌机上玩到《GTA》是一件很幸福的事。本作在剧情上相当于《GTAIII》的前传，但实际上讲述的故事却不长，而且在游戏中的表现也不是十分突出。由于每个任务都比较短，而且难度不高，很容易完成，所以可能会产生读盘比较频繁的感觉。

多边形

虽然要庆祝《GTA》登陆PSP，但是游戏不太稳定的帧数却在一定程度上影响了心情。游戏保持了系列一贯的高自由度，各种支线任务相当丰富，绝对物超所值。不过可能是因为剧情与《GTA III》相关联的原因，本作感觉更像是一部外传作品。PSP版对应网络，可以对战，这点很不错。

■UMD■Rockstar■GTA：Liberty City Stories■ACT■2005年10月24日■1～6人■对应网络功能■320KB

义经英雄传 修罗



画面 音效 系统 总分 22

强化度 ★★★★★★★★☆☆

沙罗

玩过前作的玩家可能会大吃一惊：本作几乎变成了全新的作品。不仅剧情模式新增了两个剧本，这些关卡还会根据历史发生的先后顺序排列起来供玩家自由选择。游戏难度的下调使更多的初学者能够轻松融入游戏之中。只是爽快感依然不足，斩杀敌人时的感觉与前作基本相同，策略的存在感还是不足。

纱迦

在日本闹得沸沸扬扬的“义经年”以本作结束确实非常合适。作为一款加强版，本作还算诚意十足。不仅改进了前作受人诟病的手感以及打击感，还新增了“义仲篇”和“平家篇”，使游戏时间大增。前作备受好评的“作战系统”仍然是最大亮点，发动作战后看着敌人一个个倒下，成就感油然而生。

多边形

“义经年”最后的作品。本作其实是年初描写源氏与平家战争的《义经英雄传》的加强版，虽然画面没有提升但增加了“义仲篇”和“平家篇”，让我们换种角度认识这场在日本历史上占有重要地位的战争。另外，针对前作的不足本作还在多方面进行了调整，绝对能让老玩家满意！

■DVD-ROM■FromSoftware■义经英雄传 修罗■ACT■2005年10月27日■1人■无对应网络■768KB

星球大战 战斗前线II



画面 音效 系统 总分 22

爽快感 ★★★★☆☆☆☆☆☆

阿修罗

游戏的单人故事模式很有意思，玩家需要切换不同的兵种来达成不同的目标，让人在动作游戏中还能体验到一定的战略要素。此外，游戏中还有很多来自电影的经典战斗机器，玩家也有机会搭乘它们进行战斗，让游戏的玩法显得相当丰富。第三人称追尾视角的表现方式比较体贴。

星夜

本作比其他那些联网战斗的FPS更加强调不同兵种之间的配合以及对战场总体局势的把握。由于参战人数比较多，所以游戏时的场面也很宏大，的确很有原作电影的那种星际战争的感觉。比起前作，这一次厂商在细节上更加注意，新加入的兵种以及场景都很出色，很有诚意。

Gouki

作为一个《星球大战》迷，能够在一款游戏中同时体验到身为绝地武士以及普通克隆人士兵的战斗过程是一件相当开心的事情。与配合电影热度推出的那些作品不同，《战斗前线》给玩家以从另外的角度来了解星战的机会。游戏的变化很丰富，场景很大也很全，让FANS能够乐在其中。

■DVD-ROM■Lukas Arts■Star Wars：Battlefront II■ACT■2005年11月1日■1～4、32人在线■对应网络功能■以上为Xbox版信息

杰克 极限赛车



画面 音效 系统 总分 22

火爆度 ★★★★★★★★☆☆

星夜

对于一款赛车游戏来说，《杰克X》在内容的丰富性和多样性方面都让人感觉到顽皮狗小组的诚意。游戏中共有7大赛场的24条赛道，比赛过程相当火爆，早期的一些关卡让人想到了《火爆狂飙》。每一场比赛之间的剧情相当有趣，游戏中也有很多隐藏要素，玩家可以获得大量零部件改造赛车。

沙罗

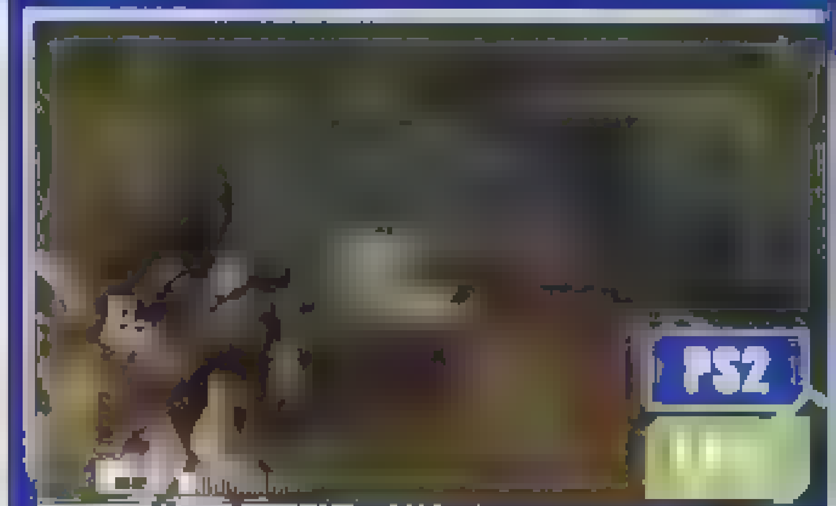
又一款与《马里奥赛车》相似的竞技游戏。在赛道上依然会出现许多的物品供赛车手使用，玩家们可以利用这些道具攻击其他的比赛选手。虽然主要玩法比较老套，但玩家可以为自己的爱车进行改造的设计，以及比赛新加了一些类如互相群“殴”等赛事，都为本作的可玩性提供了保障。

猫太

由SCEA经典ACT作品改编成RAC类型后，在画面的风格上依然不失以往的细腻。和大多数的新类型竞速作品一样，除了要有熟练的操作技巧外，还要有一套攻击敌人的手段。而基于游戏原有的世界观，在火爆程度上确实制作得比较出彩。不过整体流畅度有些不足，而且音乐也不够震撼。

■DVD-ROM■SCEA■Jak X■RAC■2005年10月18日■1～2、8人在线■对应网络功能

不宣而战



画面 音效 系统 总分 20

操作上手 ★★★★★★★☆☆☆

阿迪

相信大家近年来都曾在电视上看见过反恐行动的介绍，那么本作就能够让你实现指挥一组6人反恐小队，并且策划整个反恐行动的特别体验。6人小组每人的能力各有不同，针对不同的情况会有独自的应变方法。根据实际游戏时间来制定任务的完成时间和各种变化，这是一个比较新颖且刺激的设定。

GOUKI

虽然是关卡制的流程，但随着游戏的进行，玩家操作的角色会发生变化，让玩家能够了解同一时刻其他地点发生的剧情，也算是相当有创意的设定。但作为第三人称射击游戏主体本身，很多不成熟的设计让人很难有兴趣将游戏一直进行下去，最重要的视角以及瞄准系统很成问题，让人难以忍受。

胜负师

个人比较少接触此类游戏，但还是比较欣赏本作在战斗时的气氛渲染。游戏的亮点在于剧情，采用了同一事件多主角平行开展的方式来展现故事的全貌。每个角色的能力各不相同，甚至还有非战斗人员，而解谜部分均以迷你游戏形式进行，比较有特色。但视角问题与瞄准的不便利使游戏感觉大打折扣。

■DVD-ROM■Capcom■Without Warning■ACT■2005年11月1日■1人■无对应周边■硬盘记忆■以上为Xbox版信息

交响诗篇 TR1



画面 音效 系统 总分 19

爽快感 ★★★☆☆☆☆☆☆☆

阿修罗

本作最大的失败之处在于开发小组在游戏中融入了太多不同的要素，然后又没有足够的功力去把握它们。尤其是原作中最具特色的滑空系统，不仅操作比较怪异，而且缺乏足够的爽快感，完全无法达到效果。而作为一款RPG，游戏的成长系统其存在感也相当薄弱，让人无法产生成就感。

沙罗

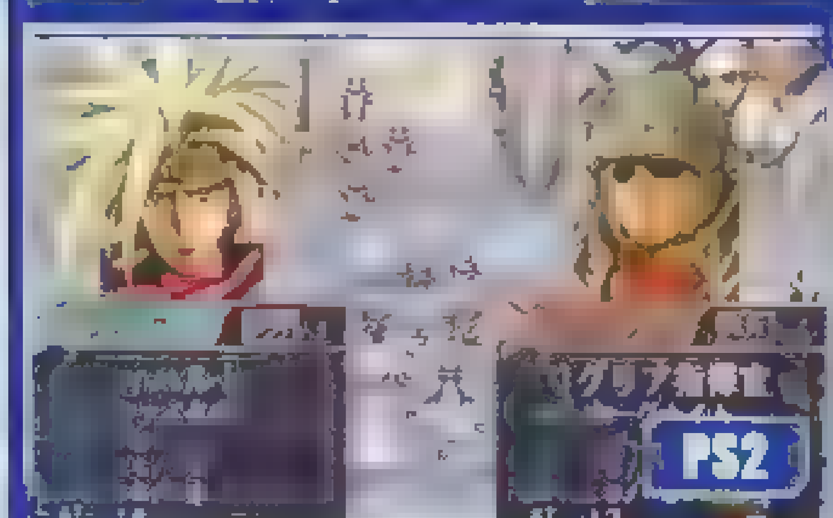
本作虽然继承了原著的氛围，但与原作密切相关的内容却显得太少。驾驶LFO的战斗虽然很爽，但空中冲浪等部分的素质却不高，并且不能玩到最后。最要命的是游戏的读盘，许多事件过场都需要频繁读盘，严重拖慢了游戏的节奏。另外作战失败重来时不能跳过过场实在令人心烦。

卡伦

本作的水准远比不上同为多媒体同时展开的《.hack》。除了驾驶LFO的机器人战还算差强人意外，其他环节都令人非常失望，尤其是人性化部分更是欠缺，而频繁的读盘更是让人无法忍受。按照制作公司的计划，本作也是分为三部曲的形式推出的，希望以上的这些缺点都能在续作中得以改善吧。

■DVD-ROM■Bandai■EUREKA SEVEN TR1：NEW WAVE■A・RPG■2005年10月27日■1人■无对应周边■320KB

梦幻模拟战III



画面 音效 系统 总分 19

移植强化度 ★★★★★★☆☆☆☆

沙罗

不能不感叹一句，作为一款移植作品，本作的确是达到了近乎“100%”移植的水平。不仅片头的动画素质、游戏中的画面与SS版毫无二致，就连角色的语音方面，也完全地照搬了SS版，导致许多角色的声音时大时小，像听收音机一样……不过排除这些SS版上留下的病垢，游戏本身的素质还是相当高的。

邪魔天使

将这款游戏说成是SS的移植版不如说是PC版的移植版，游戏的画面与原有版本相比没有丝毫进步，而战斗中居然取消了原有的移动线的设定，这让攻略时看清敌我双方的行动走向方面非常不便。新增的相册模式可以保存游戏中的一些精美原画，还算不错。不过游戏总体给人感觉是诚意不足。

雨滴

作为争议最大的《梦幻模拟战》作品，本作是惟一一个没有移植到PS上的，在登陆PS2后除了一个画廊模式外没有任何新增内容，让人非常不满。开场动画完全照搬，马赛克满天飞，显示出厂商没有丝毫诚意。不过想回味一下经典，本作还是有一定价值的，熟悉的画面和熟悉的声音依旧让人感动。

■CD-ROM■Taito■ラングリッサーIII■S・RPG■2005年10月27日■1～2人■无对应周边■320KB

PS2/DVD-ROM/Banpresto/S·RPG/2005年7月28日/332KB以上/1人/对应专用控制器/日版/7980日元

黄金珍藏

黄金眼评分 28

第3次超级机器人大战α

◆游戏时间：240小时以上

文 阿修罗

◆游戏时间：60小时以上

超级机器人大战J

黄金眼评分 24

热血推荐

GBA/卡带（128M）/Banpresto/S·RPG/2005年9月15日/自带记忆功能/1人/无对应周边/日版/5800日元

人人都说炒冷饭，又有谁知冷饭才能越炒越香？今天你吃了冷饭没有？

“机战犯”完全有理由把2005年当作“机战年”来看待。从年初的感谢祭开始，Banpresto不断打出撼动FANS心扉的王牌，游戏、动画、广播剧CD、手办模型……于是不懂《机战》的人不免摆出高姿态，大呼骗钱、炒冷饭。然而他们又如何知道，真正热爱《机战》的人绝对不会对此抱有任何怨言。因为每一部新的作品对于“机战饭”来说都是一道大餐。就像《食神》里面说的，“只要有心，人人都是食神”，即使是街边的杂烩饭也能让人感动。没有“钢之魂”你当然无法理解为什么《机战》每作都能保证稳定的销量，当然不能明白为什么要在游戏中和角色一起高声喊出必杀技才够“热血”！

关于《机战》为什么受欢迎，实在有太多可以探讨的。这一次笔者就不再作为一名“机战犯”来向众位宣扬自己的理念了，单纯就今年年中发售的《α 3》和《J》的品质以及意义发表一下观点。

《α 3》不仅是“《α》系列”的完结篇，也意味着该系列所代表的《机战》发展史第3阶段逐渐进入了尾声。在这个时候需要有一个新的核心作品来引领系列继续发展下去。

《机战》发展的第1阶段从初代到SFC的《第4次》，《机战》在这一阶段里逐渐完善了基本系统，确立了一个品牌。第2阶段从《第4次S》登陆PS开始，经历了《F》和《F完结篇》，到WS的《COMPACT2 第1部》止，这一阶段的《机战》以第1阶段的成就为基础，对系统进行了进一步的深化，巩固了这个品牌。由于平台更换到了次世代主机上，大容量使得来自原作的语音得以进入游戏，大幅提升了玩家的带入性。但是这个时候Banpresto或者说Winky Soft并没有真正意识到大容量还能为这个系列做些什么。

《α》的出现让习惯了以往《机战》僵硬的战斗动画的玩家们眼前一亮，他们突然发现原来游戏里的机器人也可以和动画一样做出丰富的动作！然而《α》的出现却是有一定必然性的！在基本系统不可能变更太多的情况下，游戏惟有用更加贴近原作的战斗动画来吸引那些对战略部分并不太感冒的玩家。利用大容量来实现更多动画，从《α》开始这条基本原则一直贯彻了下来，事实和销量也证明了它的正确性。对于标准的玩家来说，或许战略要素才是最吸引他们的；然而有更多机器人动画迷、高达（或者用其他作品替代）OTAKU、“萝卜控”只是想看看自己钟爱的机体在和其他作品的角色共同演出时有什么样的表现，所以能“动”的动画和由原声优完全再现的经典台词才是让他们最感兴趣的！

这条道路走了将近5年。以目前次世代主机所采用的媒体容量以及Banpresto机战开发组的技术力来看，路已经到了瓶颈地带，很难再有大的进化了。从近来几部作品上的表现上来看，Banpresto自己也在寻求新的发展方向以及新的用户群。加强画面本身就是一种对非核心玩家的一种吸引，除此以外Banpresto还在《MX》中试验了调低难度、减少隐藏要素的做法，但是效果并不是很好。事实证明过分降低难度和减少隐藏要素会导致老玩家的流失，这是得不偿失的。而在不降低难度的情况下能够让不常玩游戏的新玩家接受《机战》，最简单的做法就是使用完善体贴的系统。

就系统的体贴程度来说，到目前为止的《机战》没有任何一作能够超越《α 3》。同样采用了小队系统的前作《α 2》就是因为小队编成系统的复杂以及不便捷而受到了很多诟病，因此《α 3》在这一方面的改进原本是可以预见的。不过当我们实际拿到游戏后才发现，Banrpesto所做的改良还不远如此。小队编成、机体改造、强化芯片装备等都被有机地整合到了一起。这一次玩家可以预先好无顾忌地整编自己的小队，然后再根据实际情况对小队内的机体进行微调。在调整的过程中如果有任何需要查询的资料只要通过简单的按键就可以进入专门界面察看，不像前作必须要退到主菜单下才能查询。另一个比较明显的改进之处在于流程出现分支的时候。一直以来，当《机战》的流程中出现分支时必定会是以下两种情况：某话开始时或结束后的剧情部分出现选项。这两种情况尤其是后者对于玩家来说通常都很突兀，尤其是初次进行游戏、对流程根本没有概念时，玩家通常会在选择时犹豫很长时间。《α 3》首次将所有的分支选择都独立了出来，让玩家可以在这些独立的小章节里完成部队的整备工作。

但是，只是增加一些新奇的系统、让整个游戏更加体贴是远远不够的。这时Banpresto发现了另外一条道路，用一些当红的、或者人气高的新作来替十多年来变化不大的主力阵容换血。于是就有了《α 3》中《SEED》的加入，就有了《J》中的UC高达、盖塔队大撤退以及《宇宙骑士》、《全金属狂潮》的出现。虽然很多老玩家对此表示不满，但是我们却不得不承认这是让《机战》生存下去的一条新的思路。一直以来，《机战》的主力阵容都是上世纪七八十年代的动画作品，即使是《高达W》等九十年代的作品如今也已经有了十年的历史。对于死忠来说，“钢之魂”或许是永不褪色的，但是的确已经有不少人随着年级的增长而不再喜爱机器人动画，从而也失去了购买《机战》的动力。近年来，随着《勇者王》、《SEED》以及《全金属狂潮》的热播，新一代的“萝卜控”已经成长起来了。而且新时代动画成功的商业运作使得原本对机器人不感兴趣的人也加入了进来，成为了“种饭”（SEED FAN）之类的爱好者。《机战》要扩大市场必须将这些新的机器人动画迷抓在手中。就像柯瓦特罗大尉所说的：“创造这个时代不是老人们。”所以，只有吸收更多新血才可能引发新动画迷的共鸣。

根据系列的总监督寺田贵信的说法，今后一段时间内《机战》的主要发展方向有3个：一种是《原创世纪》这样的核心玩家向的作品，主要用来巩固既有的老玩家层；另一种是《J》这样变化较多的创新之作，用于吸引更多从未接触过系列的新玩家；第三种，也就是最重要的一种是《α 3》这样的“王道”之作，以大容量、大制作和高素质将新老玩家兼收并蓄。就阿修罗个人的观点而言，以现在的形势来看，《机战》系列在这一两年内依然可以保持较为强劲的势头，但是如果Banpresto不能随着主机的世代更替而找到新的突破口，长远的前景并不容乐观。相信Banpresto对此一定也有所认识，所谓3个发展方向也正是他们对于未来的一种探索。希望他们能够尽快找到解决方案，为我们带来新一代的革命性《机战》！

明年是“《超级机器人大战》系列”诞生15周年，希望到时候Banpresto能够带给我们一个满意的生日礼物！

画面至上的《α 3》与《J》



▼《J》的最大成功之处在于，它成功地“模拟”了家用机版的华丽战斗动画。虽然在动画的帧数以及特效的运用上还略显不足，能够以GBA有限的机能做出以假乱真的仿家用机式动画已属相当不易了！





▲虽然有部分玩家认为《α 3》中有不少战斗动画直接沿用前作既有的产物、诚意不足，但是实际上Banpresto在众多全新机体的战斗动画上是下了很大功夫的，比如被不少人赞誉为“史上最华丽的战斗动画”的超级男最终技“神雷”，而很多沿用前作的招式也都追加了终结特写（将敌人击坠时才会出现的特写镜头）。

新作品加入的喜与忧



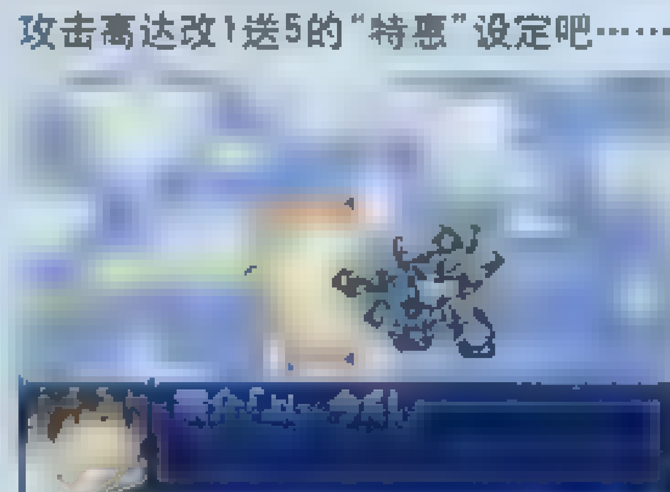
▲《SEED》在《α 3》中登场或许是一件仓促决定的事情。且不论该作品与传统UC高达在设定上的巨大冲突以及对“《α》系列”基本故事构架的影响，单是《α 3》中关于该作品一系列极不完善的特殊能力设定就颇令人不满。或许正是因为如此，才会出现《α 3》中攻击高达改1送5的“特惠”设定吧……



▼相对于《α 3》，《J》中《SEED》系的相关设定就要完善很多，甚至连部分机体的战斗动画都比《α 3》版更贴近原作。



▲《宇宙骑士》从严格意义上来说并不能算是机器人动画，但是对于这部作品的加入大家却是喜闻乐见的。游戏对原作的设定做了一些更改，使得D BOY在游戏中的实力可以位列超一流角色。



▲《全金属狂潮》勉强可以算是机器人动画，不过整体风格和《机战》还有一定差别，如果能够进一步的融合相信无论是剧情编排还是机体参数设定上会更有发展前途。



2005年10月12日，“神舟六号”载人飞船在震天撼地的轰鸣中腾空而起，这无疑是中国航空史上的又一座里程碑。作为炎黄子孙的我们，无不为之感到深深的自豪。

自古以来，飞行始终是人类渴求的梦想。虽然这种挑战对于生长在大地上的人类而言实在是名副其实的“难若登天”，但不可否认的是——人们征服挑战的欲望往往是前进的道路上最强大的动力。

怀着这个梦想，一些富于探索精神的人们开始了各种关于飞行的试验。尽管他们中的大部分人在失败中成为了先烈，但数百年积累下来的经验却是后来的先驱者们最宝贵的财富。

一百年前，当莱特兄弟晃晃悠悠地“起飞”时，他们可能还没有意识到：自己制造的这台飞行机器竟对整个人类社会产生了如此深远的影响。虽然当年的飞行距离只有36米，却将整个世界带入了飞行时代。

从此，人类不必再去羡慕拥有翅膀的鸟儿。我们从此能够飞越海峡，横贯大陆，翱翔在所有的崇山峻岭之间……直至今日，这双梦想之翼已经足以带我们飞向宇宙深处。个中的历史与变故，一言难尽。

奇妙的是，当我们拿起游戏手柄时，却恍然发现：原来飞行时代中这些纷繁复杂的曲折经历，在游戏世界里亦同样如影相随。

那么，不妨让我们从另一个角度来回顾一下这段飞行的历史——以玩家的名义。

文 D·S

特别企划 SPECIAL FEATURE

翼之传说
——飞行历史漫谈

注：本篇特企部分创意由“UCG阳光育成计划”成员陈昕提供

一、原始时代
——龙与魔法的神话

> 东海之渚中，有神，人面鸟身，珥两黄蛇，践两黄蛇，名曰禺虢。
>
> ——《山海经》

从诞生到世界上的第一天开始，人类就注定了是一种不安分的生物，他们喜欢幻想，喜欢创造，喜欢涉足自己没有到过的领域。然而，随着对世界的认知不断深入，人类的探索旅途终于遇到了第一个瓶颈——那就是飞行。



▶在《龙骑士传说》中，万余年前的这场“有翼人”一族与“人类+龙族”联军的世界之战可说是游戏史上翼人族参与的规模最庞大的战役。

仰望着自由自在的鸟儿，人类第一次感到了力不从心的悲哀。虽然人类可以像猿猴那样在树上攀缘，也可以像鱼儿那样在水中畅游，但却不能像飞鸟一样在空中翱翔。渐渐地，古代的先祖们凭借着对神灵的敬仰与笃信，凭空创造了各种飞翔的神话出来，聊以寄托对天空的渴望——换言之，人类最早的YY由此华丽地诞生。

首先，由于无知者无畏，早期的许多人类都是抱有高度自信心的阿Q，引申出来则是：鸟儿飞得，我阿Q就飞不得？于是，背上生翅的“翼人”一族便横空出世，这种具有高度审美品位的种族集实用性与



观赏性于一身，在神话故事中通常都位居高职(不是天使就是外星高等智慧生命什么的)。其影响深远至就连N个世纪后冒出来的W高达都忍不住在剧场版中来了个天使化大变身，那扇着翅膀一路掉毛地单机杀回大气层的架势堪称名副其实的“华丽得掉渣”，只是未免奢侈了些。

不久，聪明的人们开始意识到：飞来飞去打打杀杀[illegible]这种事情还是找别人来做为好，咱可是受过高等教育的。于是，可怜的家禽与牲畜就首当其冲地成为了第一批牺牲品。在意识形态里经过简单

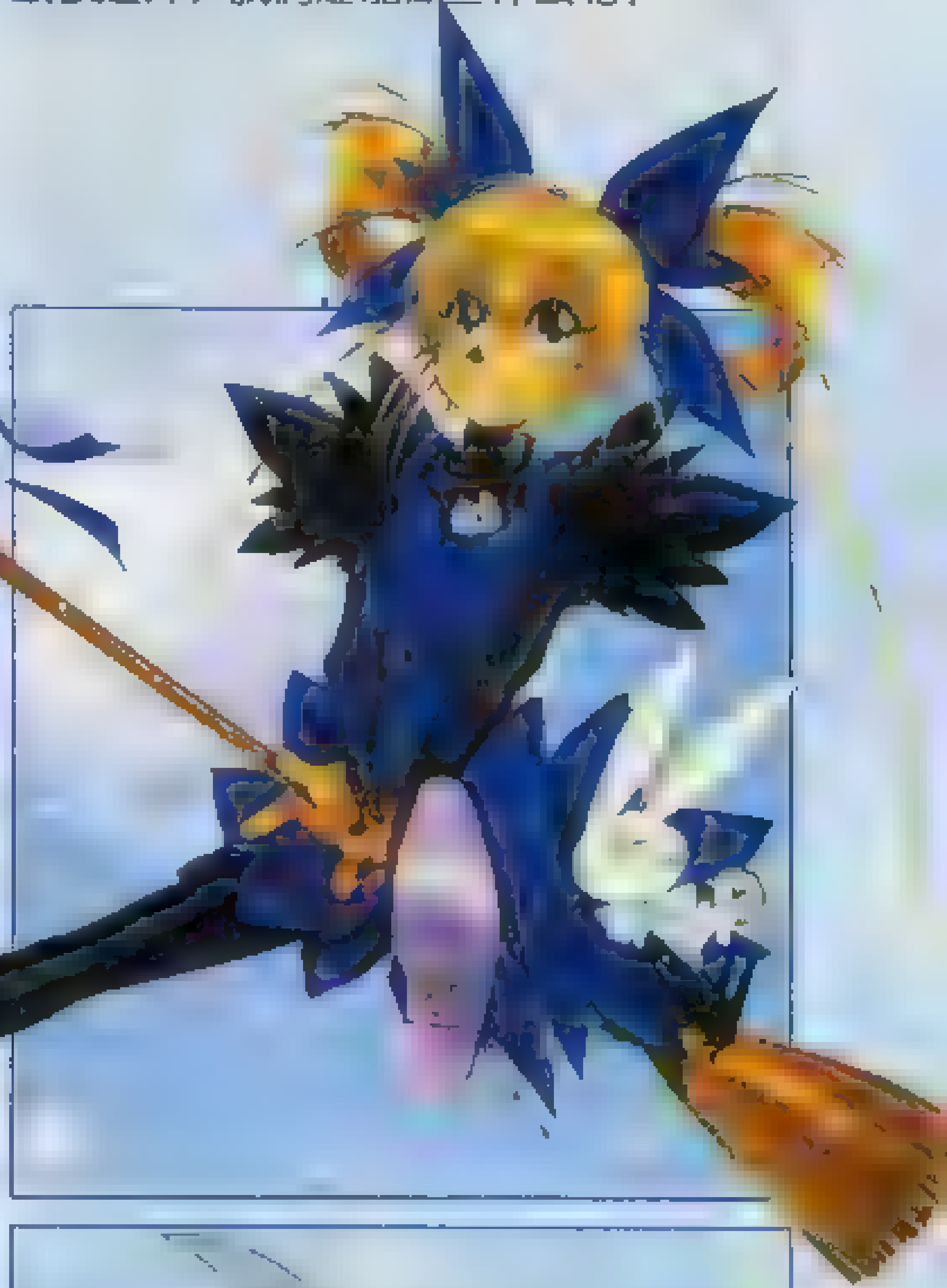
的拼凑和杂交后，“飞龙”与“天马”等珍禽异兽以无视进化论的高傲姿态就此横空出世，成了无数奇幻小说中各路英豪们的标准配备。至于其后引申出来的那些“飞龙骑兵”、“天马骑士”等一系列专有称谓及配套团规，足见欧洲的先人们在神话同人中的BT领域亦有着不俗的功力。综而观之，虽然为主人带来了帅气的POSE与称号，但这些可怜的动物们在游戏史上的地位实在是令人心寒，除了“《龙背上的骑兵》系列”中的飞龙们尚有些余裕和契约者讨价还价之外，其余的小飞禽至今依然只能停留在温饱阶层，我见犹怜。

相对于大洋彼岸的邻居们而言，我们中国先人的遐想还算蛮有浪漫主义色彩。抛却《山海经》中那段疑为作者梦中偶得的“鸟人”不谈，单从《西游记》及《封神演义》里各路神仙的五彩祥云中便不难看出，还是咱老祖宗的想象力集观赏性、民族性、文化性及实用性于一身，实在是强就一个字啊。不过，就目前广大80后的青年人而言，一提到筋斗云，从大部分人头脑中直接蹦出的恐怕只有《龙珠》中那“心地纯洁的人才能乘坐”的悟空一家专用司乘云朵……说这是世风日下可能有些过，但人心不古则是肯定的了。

到了YY时代，哦不，是原始时代的后期，随着各国的风俗与信仰不同与相关研究(大都停留在一知半解的层面上)的逐渐深入，各种关于飞行道具的YY开始以百家争鸣之势纷至沓来，其中“魔法”一词俨然占据了主流地位。在欧洲各国，开始有越来越多的人向他人以讹传讹地讲述自己在夜间遇到了骑着扫把的魔女；而在非洲的埃及等地，则渐渐开始盛传飞毯的传说，流传虽不甚广，却也悠久得很，搞得廉价毛毯捆绑咒语书销售后曾一度卖到天价……好吧好吧，算我服了这些前辈们，这个话题就此打住。

对于先人们的创造力与想象力，除了致敬之外，我们还能做些什么呢？


■《一千零一夜》的故事还会有多少被改编成游戏呢？让我们拭目以待。





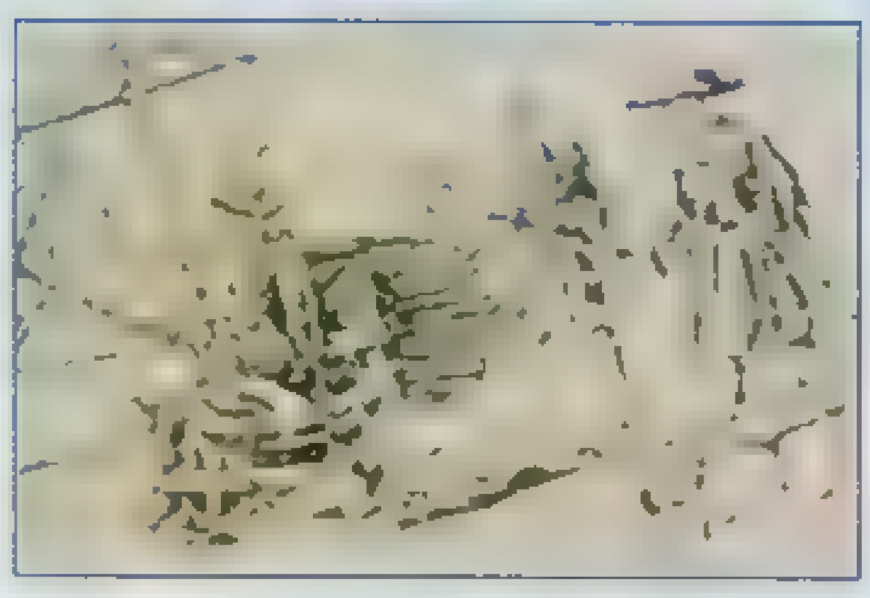

■《龙背上的骑兵》可说是龙族主义斗争的先锋代表。(笑)


▲坦白地说，从赛亚人篇开始，悟空就已经失去乘坐筋斗云的资格了……

二、梦想时代
——让理想插上双翼

如果说原始人类对飞行的理解还停留在YY层面的话，那么这个时期的人们显然已经领悟了“实践是检验真理的惟一标准”这个真谛——只是其中的大部分人似乎并没有在意：如果真理本身并非真理的话，那么他们成为的就不是先驱，而是先烈。

据史料记载，最早的“载人飞行研究”源于六百年多年前的中国。



公元14世纪末期，中国明朝的士大夫万户把47个自制的火箭绑在椅子上，想要利用火箭的推力飞上天空。不幸的是火箭中途爆炸，他也遇难身亡。

据考证，万户是“世界上第一个想利用火箭飞行的人”。为表示纪念，月球上的一座环形山被航天学者们以这位古代中国人命名。

——《大不列颠百科全书》

很显然，人类早已并不仅仅满足于精神上的飞翔，类似万户这样既可敬又可怜的试飞行动从来都没有停止过。古人认为，人之所以不能飞，是因为缺少翅膀，因此，只要造出一个合适的翅膀就能像鸟儿一样飞翔了。早在中国西汉，就曾有人用鸟的羽毛制成翅膀，绑在身上从高台上跳下并滑翔了几百步。历史上这样的“飞人”还有很多，他们本想像鸟儿那样拍拍翅膀直冲云霄，结果大都非伤即亡。不过，也有少数的“飞人”比较成功。据说在公元13世纪，旅行家马可·波罗在游历中国的时候，就亲眼看到过有人乘着风筝在空中飘舞的景象。

不过，人生终究是没有SAVE&LOAD的，因此肯豁出性命来试飞的勇士们毕竟还是少数。相比之下，还是游戏世界中的规则显得简洁明快得多。譬如利用气球飞行，自从1984年FC上的《打气球》问世以来，这种略带有空气动力学成分的准YY式飞行便开始逐渐成为一种流行风潮，其设定甚至一直延续至预定于明年发售的《青哥RPG》。仔细想想，这大概也是应了人们自幼起的心愿吧，在热气球还没有出现的这个时代，能独自飞行上天的气球自然令人充满了遐思。不过，拥有众多不安定要素的气球在飞行中显然也充满了各种风险，这一点在







游戏里也被展现得淋漓尽致　　岁数大一点的玩家应该还能对《打气球》里那只湖中的大鱼颇为心有余悸。

在《超级马里奥3》里，制作人宫本茂大师形象地向我们阐述了他对于"飞行"的理解——一对狸猫耳外加条粗粗的大尾巴。不过，对于单凭摆动尾巴便能产生上升动力这一点上，请允许我对马里奥大人的腰腹肌寒一个……相比之下，还是在《哆啦A梦》中出现的竹蜻蜓更为可爱一些，这种类似直升机螺旋桨的小东西在某种程度上而言无疑是较为合情合理的设定(除体积之外)，不过大概是出于平衡性的考虑，竹蜻蜓在后期加入了电池设定——关于这一点么，大家可以自行假想一下哆啦A梦等人在穿越太平洋途中突然电池耗尽时的情景……

难能可贵的是，在这个时期里，依然有许多人笃信着"人定胜天"的法则，即不依靠任何外助机械独立升空。这类哲思的核心技术部分便是令大家耳熟能详的"二段跳"(含三段及以上层次跳跃)，在游戏世界中，这种匪夷所思的跳跃技巧是大多数游戏制作人不屑去解释的(或者说是懒得解释)，大有"一切皆有可能"之势，只有"《鬼泣》系列"里还算有个交代——但丁在二段跳时会在空中虚虚地浮现出一层魔法平台，以示其没有吊钢丝。不过其他游戏里则就……最离谱的莫过于武侠轻功中的"梯云纵"了：单凭双脚反复互踩便能扶摇直上

拜托，你以为你是《FF7AC》中的克劳德啊，何况人家中途还得靠同伴们托一下不是……

最后特别声明一下，以上部分飞行演示内容包含危险成分，好孩子们不要轻易模仿。

TIPS 小贴士

飞行与中国历史

值得自豪的是，我国古代的风筝、孔明灯和竹蜻蜓等许多发明均对人类实现飞行梦想作出了杰出的贡献。风筝被传到西方后，它的滑翔原理成了飞机空气动力学中最有价值的飞行机理之一。孔明灯被认为是热气球的鼻祖，竹蜻蜓则是为世界公认的最早体现了直升机飞行原理的玩具，而且当其传到欧洲之后，许多航空先驱者都将它视为一种航空器进行过研究。

不过，虽然古代火箭、火药都是中国人发明的，但由于长期封建统治下的国情并不重视科学技术发展，致使古代火箭技术未能在中国发展为现代火箭技术，最终只停留在礼花爆竹的层面，这不能不说是中国历史的遗憾。



■根据官方网站的统计资料，在《哆啦A梦》中曾出现过的道具有一千三百多种，登场次数最多的就是"竹蜻蜓"，将排名第二的"任意门"远远甩在了后面。

三、先驱时代

——纯洁的风之翅膀

第一个字叫做梦
将我心中熟睡的秘密
轻轻地唤醒

第二个字叫做风
让我挥舞纯洁的双翅
引领我飞向蔚蓝的远方

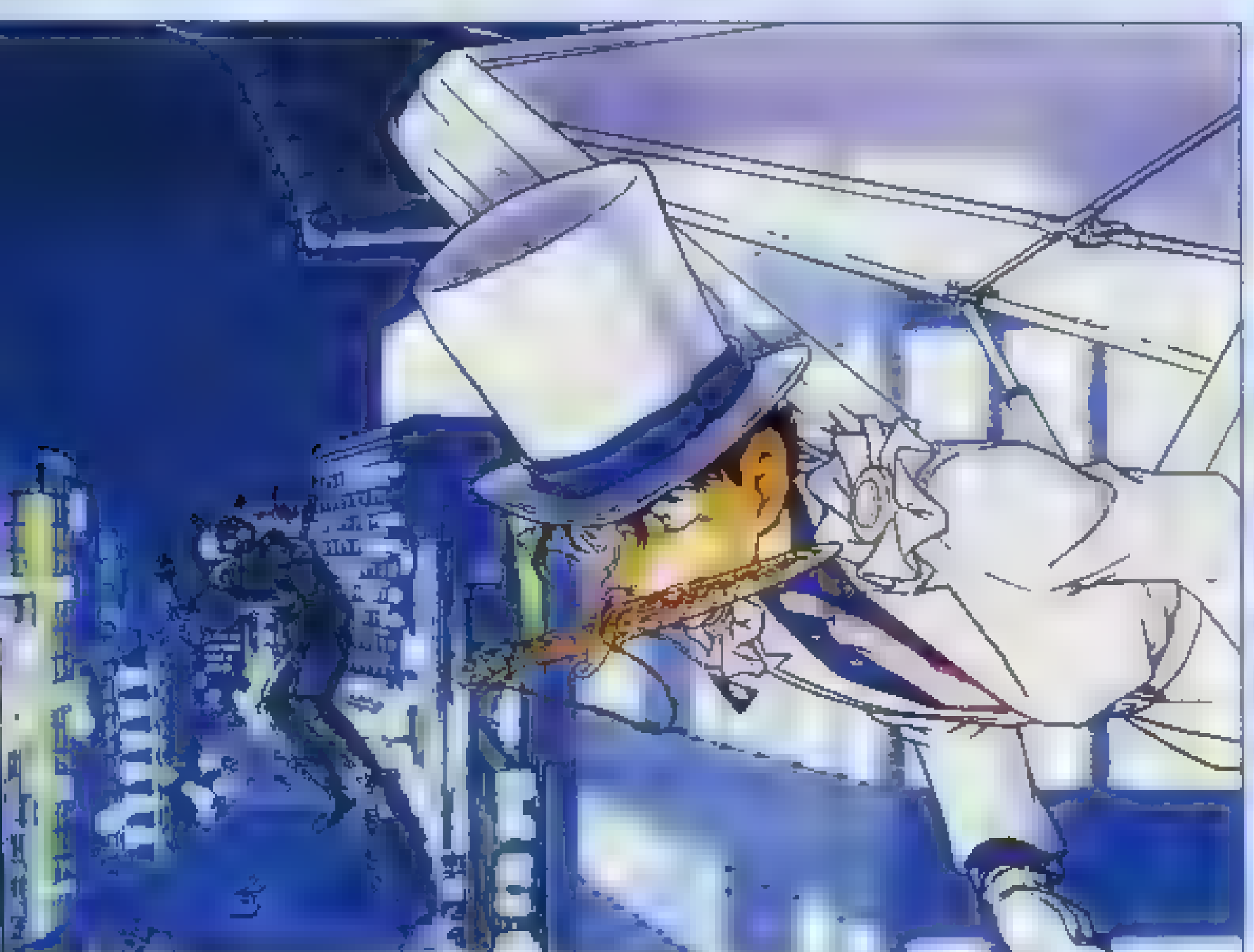
——《VOICES》(《Macross PLUS》插曲)





滑翔翼的出现为这个时代迈出了坚实的第一步。

滑翔翼的空气动力学结构比较明朗，当飞行员在山坡上向前跑动时，空气灌入风口，根据流体连续性原理和伯努利定理，由于上下翼面弯度不同，空气流经时产生压力差，较短直的下翼面产生向较弯长的上翼面的推力，滑翔翼就是靠这种提升力把人带离地面，成功起飞，飞行时的速度最高可达65公里/小时。由于它的自然纯朴，这些年来滑翔翼并没有退出历史舞台，而始终作为一种体育运动而存在。顺便一提，在近两年的ACG界将其发扬光大成一种流行风潮的，莫过于《名侦探柯南》中的怪盗基德了，其每次乘坐滑翔翼优雅地在都市森林中穿梭时将警探们搞得团团转的场面实在是……呃，对不起，我的意思并不是教唆各位将其视作华丽的犯罪工具……





历史的指针静静而缓慢地滑到1783年，氢气的发现将人类的飞行探索向前推进了一大步。这一年的11月21日，在法国国王路易十六的面前，两位勇敢的化学家罗泽尔和德尔朗登上了热气球。在滚滚浓烟和热气中，热气球徐徐升空，飞向法国首都巴黎上空。25分钟之后，气球安全降落于9公里以外的地方。这是人类历史上第一次气球载人飞行。

说到其在游戏世界里的应用，最著名的莫过于《勇者斗恶龙Ⅴ》里那可以横跨大洋的热气球了。如果将游戏中的世界观与现实牵强地套在一起推算一下年代，恐怕那时蒙特哥菲尔兄弟还没发现氢气呢。不过，虽然身为《DQⅣ》中给人留有较深印象的部分，但这个热气球很难不令人想到是为了对抗"《FF》系列"的飞空艇而作出的对策，功利性未免太过明显，而且通过BUG产生的"隐形气球"也在一段时间内成为了玩家们的笑谈……其实，热气球并非真的被"驾驶"，它只是随风而行，不过由于风在不同的高度有不同的方向和速度，所以驾驶员可以根据飞行需要的方向选择适当的高度。但由于热气球本身并没有动力系统，其飞行速度完全取决于风速，因此，更加自由的飞行工具被迫切地提到了议案中。

说到这里，不得不提到一位天才的设计家：英国的乔治·凯利男爵(1773～1857)，他为重于空气的航空器创立了必要的飞行原理，被后人誉为"航空之父"。而在这之前，航空只是"一门在公众眼中接近于荒谬可笑的科学"。好在蒸汽时代的到


■翔鲸丸——《樱大战》

来为科技的进展带来了飞速成长，航空领域也不例外，不久之后，巨型飞艇开始横空出世，虽然其不久便由于飞机的出现而迅速退出了人们的视野，但作为一个历史时期的见证，其标志性的地位是不言而喻的。不难看出，“《樱大战》系列”中的空中战舰“翔鲸丸”便是向其“致敬”的一个代表，制作人广井王子巧妙地构筑了一个架空的“太正时期”，继而让蒸汽时代的种种科技得以夸张地再现。让我们来看看翔鲸丸的机体资料吧：长130米，宽90米，高56米，连续作战时间100小时……好么，整一尼米亚兹级别的空中航母。最令人匪夷所思的是，它的“使用目的”中官方声明的第一条款居然是“维持治安”？好吧好吧，我完全赞同翔鲸丸的正义立场，只是烦请各位不要把执勤范围扩到我的住宅区……

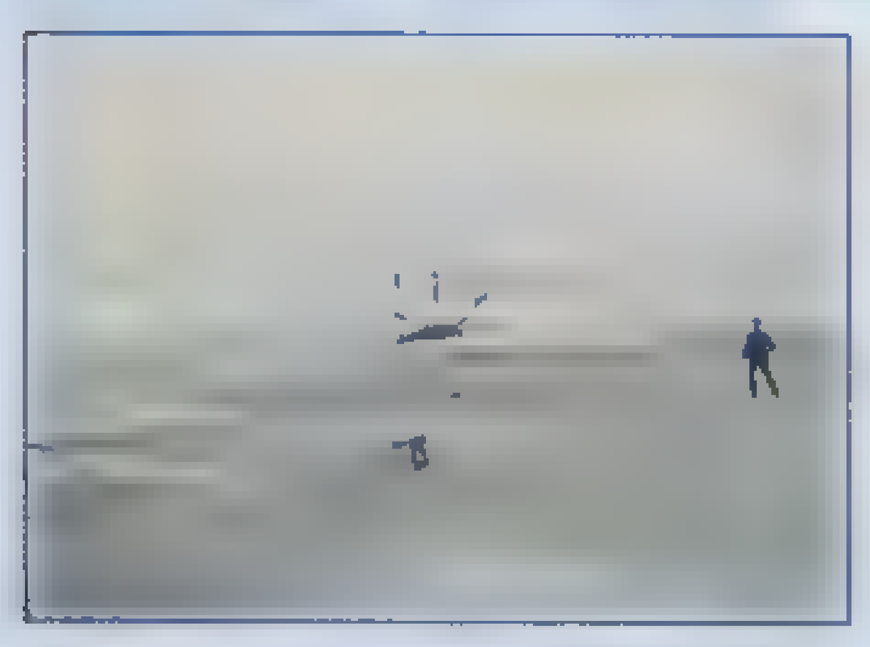
最后，稍微唯心主义地谈谈以魔法能量进行飞行的事情。在这一类的飞行题材中，最有学术研究价值的莫过于《永恒的阿卡迪亚》了，以主角为首的一行“青之空贼”驾驶的飞艇是以一种名为“月煌石”的魔石作为飞行的动力能源。而且，从那个世界中遍布天空的飞艇观之，这种魔石未免有点过于泛滥的倾向。



▲让人遗憾的是　虽然素质颇为优秀且充满独具个性的特色　但由于缺少语音及生不逢时，《永恒的阿卡迪亚》并没有成为永恒。

四、机械时代

——翱翔在蓝天的钢铁巨鹰



1903年12月17日，一个奇寒的清晨。在美国北卡罗来纳基蒂霍克村外不远的空旷沙滩上，静静地停放着一个又高又长、带着巨大双翼的怪家伙。远远望去，仿佛是一只展翅欲飞的巨鸟，昂首屹立于凛冽的寒风中。这是人类历史上的第一架飞机，发明人莱特兄弟给它起了一个酷酷的名字——“飞行者1号”。

第一次试飞是由弟弟奥维尔·莱特驾驶的，飞机摇摇晃晃地在空中滞留了12秒钟，最后在36米远的地方降落下来。虽然过程有些狼狈不堪，但这次飞行是人类航空史上的一个重要的里程碑，它是航空史上第一个主要依靠自主动力飞行的航空器，能绕三个轴线改变航向，按照人们的意志驾驶，实现了真正的自由飞行。在基蒂霍克海滩上，人类悄悄地迎来了飞行史上的黎明。

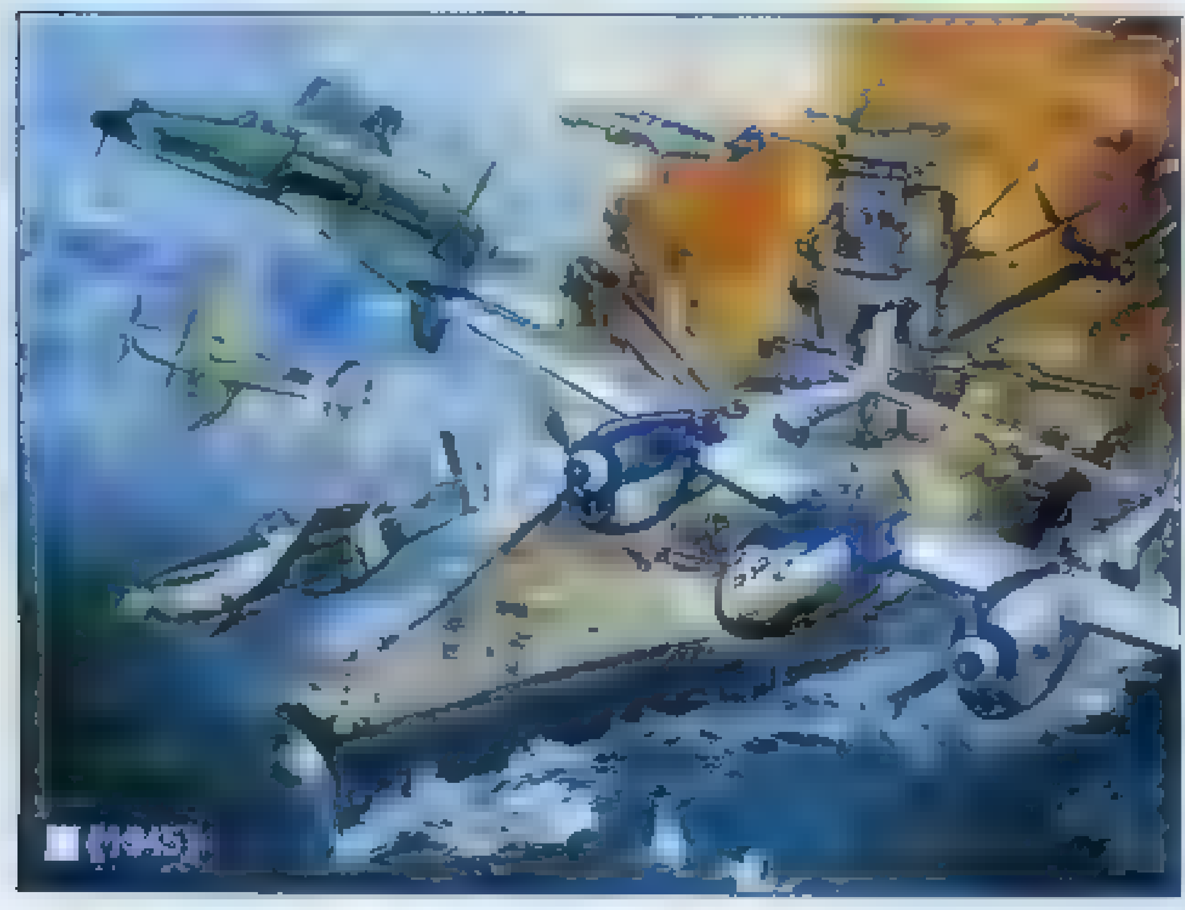
在问世初期，飞机基本上只是一种娱乐的工具，主要用于竞赛和表演。但是当第一次世界大战爆发后，这个“会飞的机器”逐渐被派上了用场。先是用于侦察，为陆军部队作耳目；继而装上机枪，专门进行空中格斗；后来又带上炸弹，去轰炸敌方的地面阵地；此外有的飞机还能专门执行对地面部队的攻击任务。于是，在战争的硝烟中诞生了这样一群“铁鸟”——侦察机、战斗机、轰炸机、歼击机和教练机。飞机就这样和战争结下了缘份。在彩京射击名作“《1945》系列”里面，玩家可以亲身体会到那种在战火纷飞的战场里命悬一线逃出生天的极意。而《荣誉勋章 日出》中游戏片头那段对“空袭珍珠港”事件的高度还原更是仿佛将人带回了那段炮火连天的时代。

第二次世界大战结束后的60年来，虽然世界性的大战再未爆发，但局部战争从未间断。在朝鲜战争、越南战争、两伊战争、英阿战争及数次中东战争中，飞机都扮演了重要的角色。军事上的需要仍是飞机发展的主要动力。自1960年代起，美苏两个超级大国先后突破音障的极限，造出了超音速飞机，很快，隐形飞机、无人驾驶飞机也纷纷出世。如果有军事迷喜欢深入研究的话，那么“《皇牌空战》系列”肯定是您的不二之选，虽然您很有可能被其中的某些超物理学的飞行技巧气得背过气去，但这款游戏里涵盖的战斗机种类与五花八门的飞行任务却足以满足您各方面的需求。



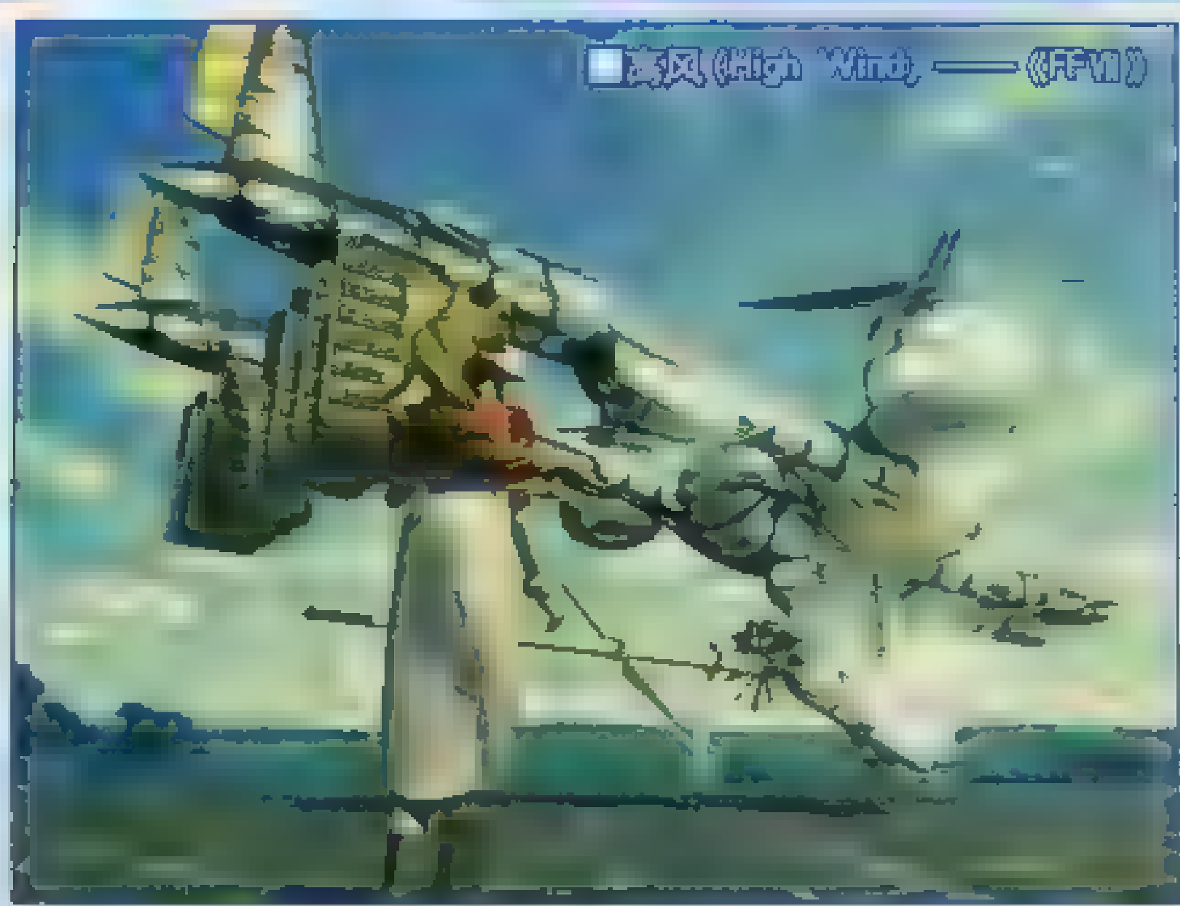
其实，飞机的设计初衷是为了让人类能够领略鸟儿的感觉，因此民用才是飞机真正的归宿。幸好，在和平年代里，飞机在大部分时间内都是人类的帮手，而不是武器。由于飞机性能的不断提升，世界开始变得越来越小，如今在不到一天的时间里，人们就可以飞到地球的各个角落，这对于生活在20世纪以前的人类来说，绝对是一个难以想象的奇迹。

说到载人旅行的飞行器，就不能不提起“《最终幻想》系列”中的飞空艇，这台已经成为《FF》之标志的飞行器在玩家中的人气度实在是高到令人发指。虽然其在每代中的动力来源都让人莫名其妙，但美形度却始终是有增无减，尤其是《FF X-2》中海鸥团那艘据说是以幻光虫为能源的飞空艇，其造型的华丽度(尤其是那些装饰用的


■《1945》


■《皇牌空战》


■赛尔修丝(Celsius)——《FF X-2》


■高风（High Wind）——《FF Ⅶ》

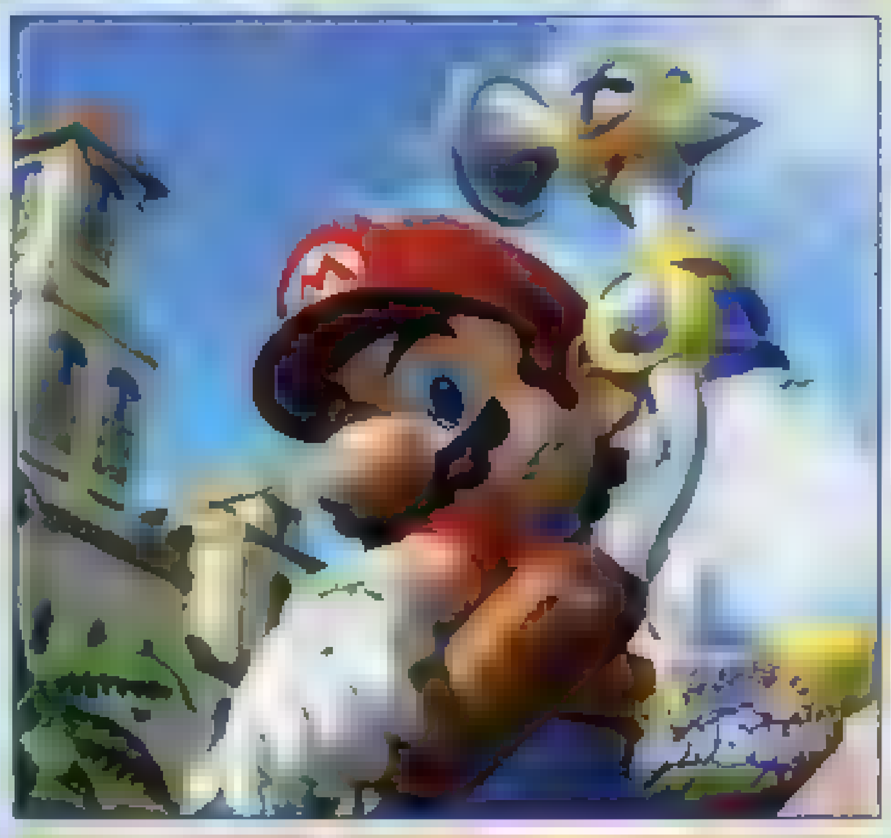


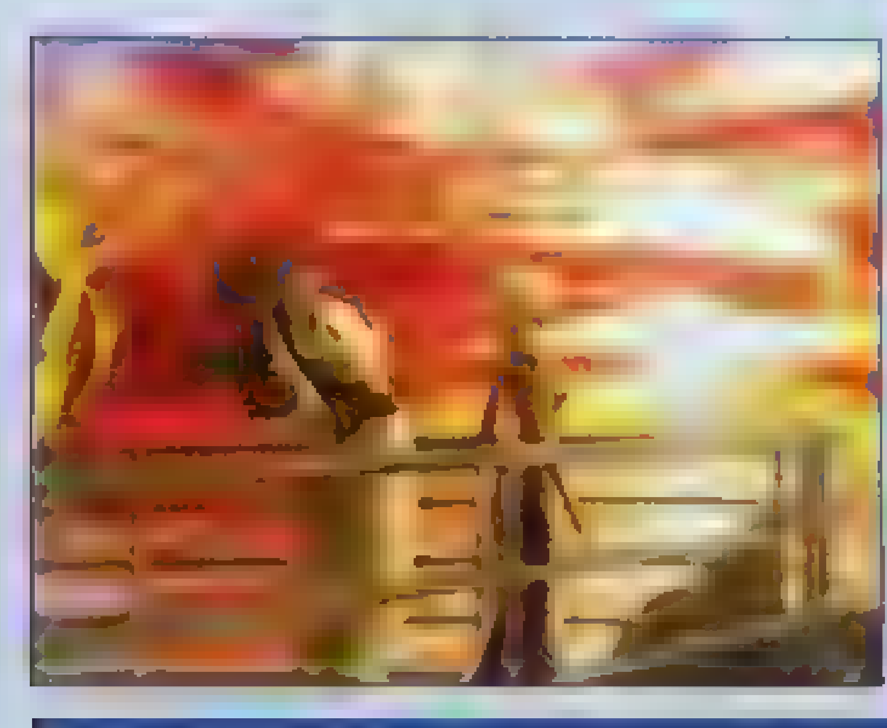
■巴拉姆学园（Balamb Garden）——《FF Ⅷ》

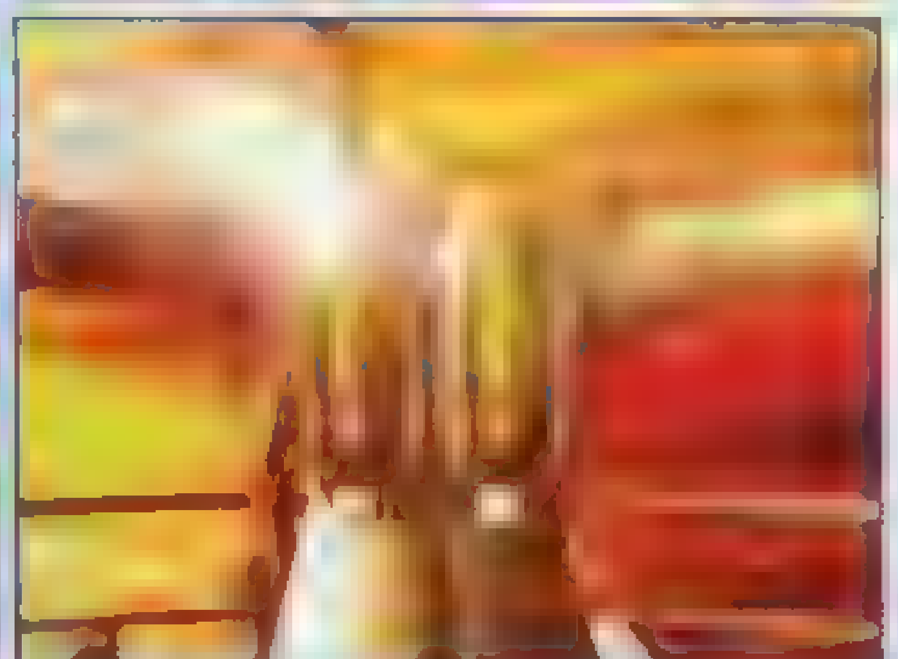

■《FF Ⅹ》

侧翼)简直是在向流体动力学进行赤裸裸的挑战……此外，飞空艇在"《传说》系列"和《格兰蒂亚Ⅲ》中亦是同样风光无限。

同在这一时期，某些小型的单人飞行器亦开始流行起来。这类飞行机械的特点是：体积小、携带方便和操控自由。譬如《阳光马里奥》中那单凭喷水便能浮空一段时间的推进器。当然，由于科技的局限性，这种飞行器的安全系数十分令人担忧，《DOA极限沙滩排球》片头CG中ZACK的悲惨经历就是个典例……







TIPS 小贴士 游戏中最危险的职业

经编辑部众编讨论后发现，在游戏世界中，最危险的职业莫过于在"《生化危机》系列"中担任飞行员一职了。

有资料统计如下：

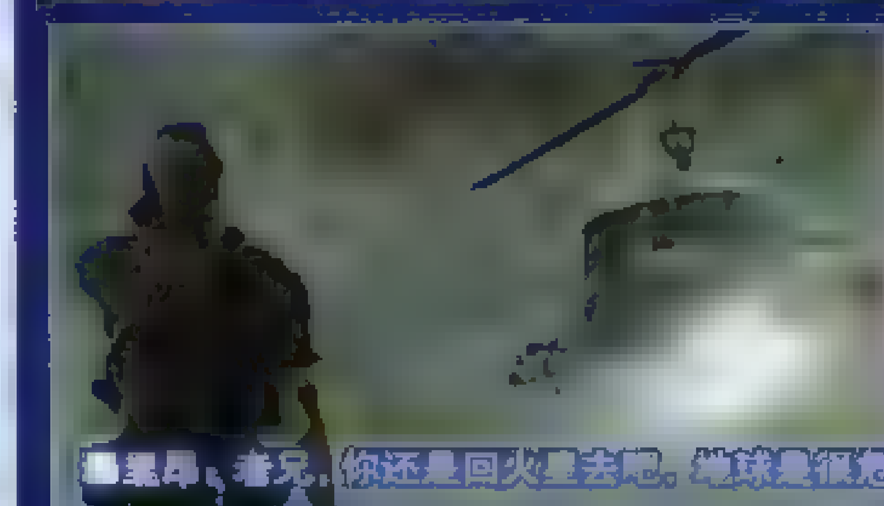
生化危机1：驾驶员布拉德这个胆小鬼在危机关头丢下吉尔与克里斯一行人独自逃跑，结果回到浣熊镇警察局后死状奇惨。

生化危机2：剧情动画中，某飞行员驾驶直升机来到警局上方营救被僵尸围困的警员，结果被警员在慌乱中乱枪扫死，飞机亦同时坠毁。

生化危机3：吉尔在教堂敲响钟声后，救援队闻讯忙乘坐直升机赶来搭救，却在途中被追踪者一炮轰杀至渣，卡洛斯好歹还能挨一下呢……

生化危机 代号：维罗尼卡：史蒂夫只是在第一张盘末尾稍稍客串了一会儿驾驶员，结果在第二张盘中就被改造成了怪物，生死不明，凶多吉少。

生化危机4：当里昂在岛上被僵尸包围时，好友MIKE乘坐武装直升机闪亮登场，只见其极其潇洒地几梭子机枪便将众僵尸一一撂倒，但转瞬后就被一枚更加潇洒的导弹直接轰飞。





■里昂，老兄，你还是回火星去吧，地球是很危险滴……（设计台词）

五、航天时代

——挣脱重力束缚的灵魂

> 人类的灵魂，已经被地球的重力给束缚了。
>
> ——夏亚·阿兹纳布（U.C.0093）



在空中漫游世界的过程虽然是多姿多彩的，但地球圈毕竟空间有限，而人类的目标则显然远不止如此。于是，摆脱地球引力，冲出大气层开始成为了人类飞行史上的新任务，火箭也就由此诞生。航天的历史，开始进入了新的篇章：

1957年10月4日，苏联成功地发射第一颗人造卫星。

1961年4月12日，苏联宇航员加加林乘飞船完成首次太空飞行。

1965年3月18日，苏联宇航员里昂诺夫实现了人类首次太空行走，他在太空中共走了24分钟。

1969年7月21日，美国宇航员阿姆斯特朗走出阿波罗11号，登上月球，实现了"个人的一小步，人类的一大步"。

在探索宇宙的过程中，人类付出了惨重的代价。1986年1月28日"挑战者号"失事与2003年2月1日"哥伦比亚"号航天飞机爆炸这两起重大事故昭示着人类的航天之旅并不如想象中那样一帆风顺。那么，我们不妨来看看，在同一时间内，游戏世界都发生了什么呢？

从比较贴近真实的论调来看，"《高达》系列"（UC纪元）的架空世界观无疑是最为真实的，它不但在最大限度上令这个虚构的世界变得无比真实，而且其设定体系的庞大与细致简直令人叹为观止：

1999年，面临人口、资源、环境各方面危机的人类社会终于为携手开创新时代而实现统一，成立地球联邦政府，开始进行"人类宇宙移民计划"。

2005年，太阳发电卫星第1号发射成功。

2009年，为了保证地球圈的安定与和平，地球联邦军正式建立。

2045年，第1号太空殖民卫星开始动工建造，之后陆续又建起许多殖民卫星，并根据宙域将其划分为Side1至Side7七个区域。

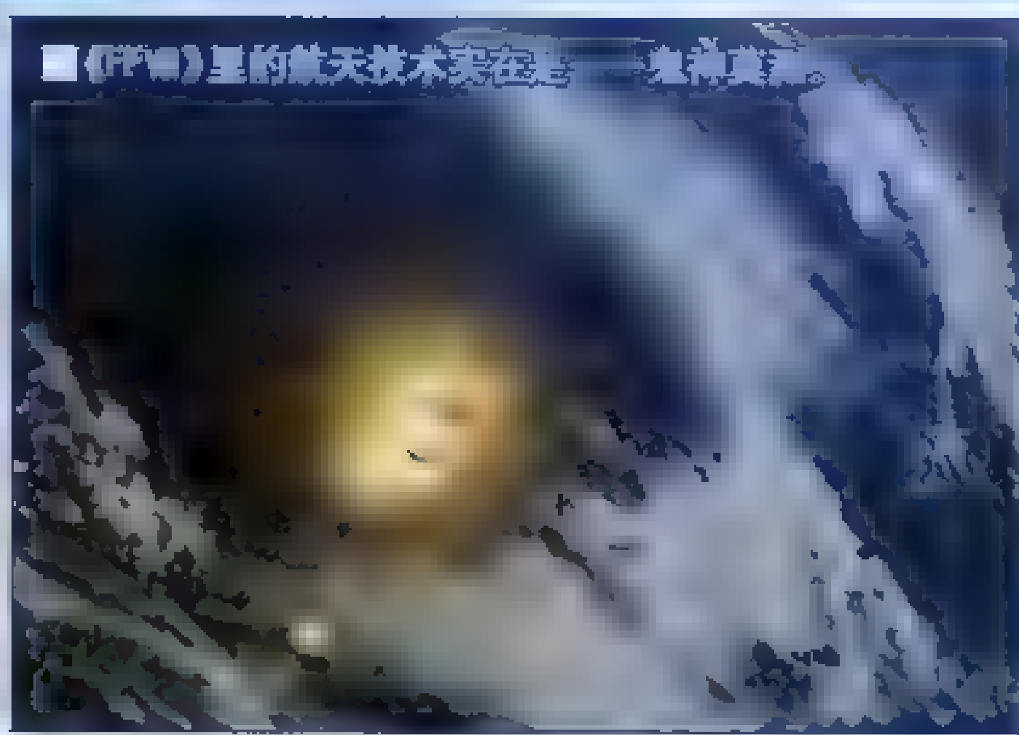
宇宙世纪0001／公元2046年，首批宇宙移民开始移居到殖民卫星。地球联邦政府宣布正式进入宇宙世纪，停止原有的公元纪元，改用新的宇宙世纪纪元——U.C.(UniverseCentury)。




■人类首次登月的瞬间

TGFC & 3DM-SM mbook.cn

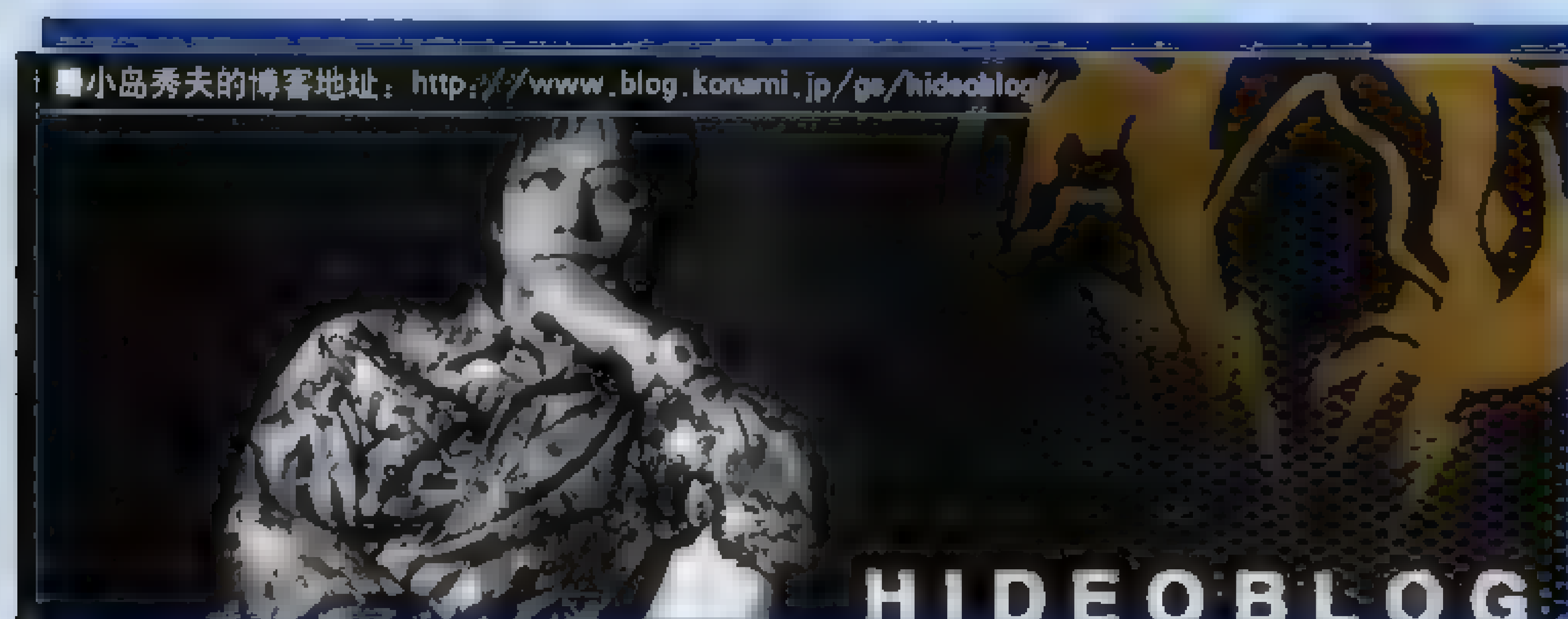



■《FFⅦ》里的航天技术实在是……鬼神莫测。

接下来的，就是令“高达”迷们耳熟能详的一连串事件：米诺夫斯基粒子的发现，机动战士开始研制，Side3独立，一年战争开始，高达出现……实在是很悲哀，即使迈入了航天时代，人类的历史依然纷争不休，但愿我们的世界不会真的走到这一步。或许，只有像夏亚这样能够以超越全人类的角度高屋建瓴地纵观全局的人，才是宇宙时代的领导者所应当具备的真正姿态。

相比之下，还是我们的“《最终幻想》系列”显得祥和许多。在《最终幻想Ⅶ》中，飞空艇长希德所居住的火箭村是那样地平静且与世无争，而经历过航行失败的他也曾一度消沉地默默生活着，若不是后来要陪伴克劳德等人飞往月球寻找魔石而毅然再度启动了这支火箭，恐怕他的心灵与心爱的机械都还要积上更加厚重的尘土吧。至于《最终幻想Ⅷ》，乘坐火箭来到(确切点说是被弹射到)月球中间站的众人兼玩家则显然是一副刘姥姥进了大观园的样子(包括视角和操作)，游戏也由此进入了一个古怪的低潮期，直到寻找到“诸神之黄昏号”后，斯考尔与莉诺雅在驾驶席上相拥的场面才恰如其分地宣扬出了“爱”这个主题，而适时响起的《Eyes on me》则极尽了煽情之能事。看来，纵使是在航天时代，浪漫也是无处不在的啊。


▲在火箭村土生土长的希德对其抱有的感情是常人无法想象的，就连最终武器“维纳斯的福音”也是要回到这里才能拿到呢。



■小岛秀夫的博客地址：http://www.blog.konami.jp/gs/hideoblog/

TIPS 小贴士 **《MGS》之父小岛秀夫对神舟六号的感慨**

以下是Konami的王牌制作人小岛秀夫在博客(BLOG)上对我国神舟六号载人飞船顺利发射的评述节选，看来作为超级科幻迷和军事迷的他，其惊慕之情还是溢于言表的：

◆中国第二艘载人宇航器发射成功，这样，继苏美之后，中国也加入了宇航先进国的行列。

◆我从小就有着“去宇宙”的梦想，至今未变，如果能去宇宙的话，别说工作什么的，就是性命也可以不要。

◆神舟六号的两位宇航员都是40来岁的人(40岁和41岁的空军飞行员)，实在令人羡慕。

◆日本已经放弃靠自身力量进行宇航飞行了。像我这样对宇宙充满憧憬的人也惟有遗憾的份。请不要放弃啊，真希望能带给孩子们飞向宇宙的梦想。

六、科幻时代
——无尽的宇宙 无限的未知

> **万历三十年九月己未朔，有大星见于东南，赤如血，大如碗，息化为五，中星更明，久之会合而为一，大如旋。**
>
> **——出自《明史》，这是史书上关于外星飞行器的最早记载。**

地球是人类的摇篮，但人类不能永远生活在摇篮里。

虽然时代的指针已经缓慢地停在了2005年，但是，飞行的传说，尚远不及如此。当克服重力冲破大气层成为可能后，人类开始把目标瞄向了未知的远方——星际航行。

我们无法想象，在无限的宇宙中，会不会有与地球环境相同或相似的行星存在；我们也无法想象，一个与地球环境相同或相似的行星会不会像地球那样能够孕育出生命来。外星文明和地球文明之间能够交流吗？外星文明对待外族的理念究竟是如何的？电影《世界之战》与游戏《合金弹头》中的恐怖景象真的会到来吗？抱着这样的疑问与对未来的期待，人类开始了对星际旅途的研究——以拜访者的身分。

从21世纪起，人类星际航行的冲动愈发激烈，美国行星协会甚至已经开始热火朝天地炒作起星际间的处女航。但是，不要以为载人星际航行是件简单的事，理想与现实、梦想与真实有的时候确实相差有万里之遥。

人类在进行宇宙探索过程中所碰到的最大困难之一，就是能源障碍。在不同的历史发展阶段，人们会用不同的方法获得能源。获取能源的不同方法正与人类文明的发展水平相适应。科学发展史告诉我们，对微观世界研究得愈深入，人类所获取的能源也愈经济、愈强大、愈充足。如今我们如果要得到比原子能更为经济基础更为强大的能源，那惟一的途径只能是研究微观世界更深层的结构。而这，也正是目前航天科技所遇到的瓶颈，曾经有人计算过，如果按照目前的标准配置让四名宇航员组成一个团队前往火星(离地球最近的行星)，那么他们所需携带的补给、用品和造氧造水设备，其重量将达百吨以上。发射这么重的飞船，那火箭的个头将足以超过目前全世界所有航天飞行器的总和，(大抵和《恐龙危机3》中的母舰相当)而耗资也将超过几千亿美元。遗憾的是，人类至今







▲《合金弹头5》[illegible]最终BOSS[illegible]虽然最早“提出”火星人[illegible]论的先人已不可考，但我们有充足的理由相信，他将成为火星人[illegible]

还未学会在现实世界里使用金手指。

而游戏世界的标准则显然要宽得许多，各种能源无限的星际穿梭器令人目不暇接——科幻如《MACROSS》的超级变形战舰，可爱如《麻烦星人》的飞行马桶，恶搞如《半熟英雄》的星际帆船……至于最为超绝美型的则非《宇宙巡航机》莫属，其娇小精致的外形与高深莫测的战斗力及超长时间的续航能力严重不成正比——当然，相对于《机动战舰Nadesico》中的大和抚子号这类具有"超空间跳跃"能力的神物相比，以上的各位则统统都是要败的呀……

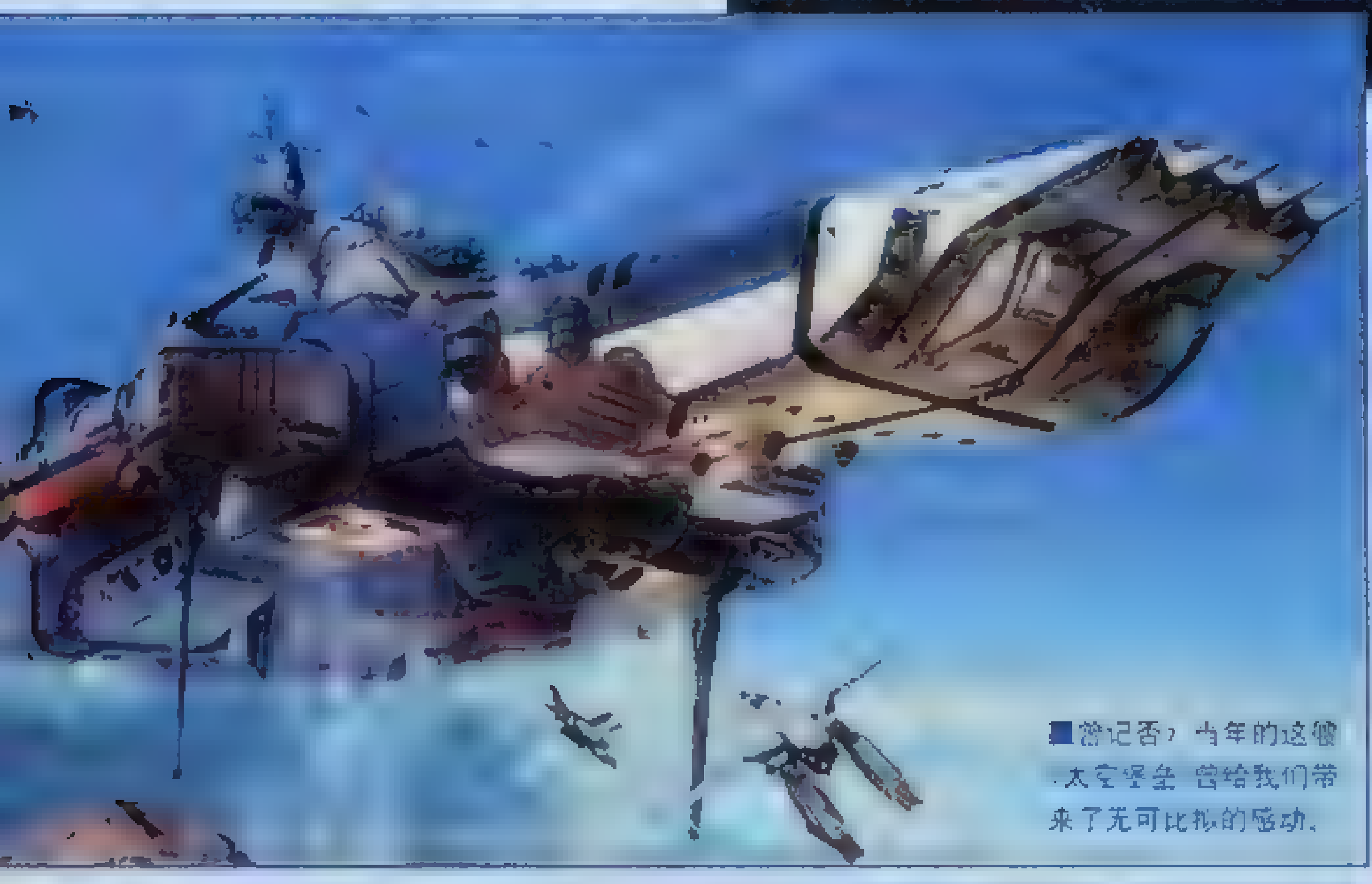
但愿，随着科技的日趋进步与成熟，星际航行将不仅仅只是科幻小说的专利。



▶什么时候星际母舰会大到能让恐龙们在里面翻筋斗？让《恐龙危机3》告诉你。



▲相信将《宇宙巡航机》通关的各位一定会深深地领悟到这样的感受——我们的口号是：华丽第一，火力第二——至于安全，那是什么？



■还记否？当年的这艘太空堡垒，它给我们带来了无可比拟的感动。

TIPS 小贴士 **我国选择宇航员的标准**

年龄 25–35岁之间

理由：入选者要经过4年的训练，到执行任务时恰好在最佳年龄段内。

身高 1.60–1.72米之间

理由：

1.座舱尺寸和舱内空间有限。

2.身材粗矮的人脊柱抗冲击的能力更强。



体重 55–70公斤

理由：

1.运载火箭推力是一定的，必须要考虑到宇航员的重量。

2.符合这一标准的宇航员在舱内活动更加方便。

其他标准

1.情绪稳定，性格开朗。

2.语言清晰，无严重地方口音。

3.无药瘾、酒瘾和烟瘾。

4.不偏食，易入睡，无严重打鼾现象。

从以上条款中不难看出，仅是"其他"类别中的第一项，便足以将大多数或热血或自闭的游戏主角们给PASS掉了——而年龄的限制则从根本上杜绝了ACG界中多年来驾驶员正太化的倾向。（笑）

后记

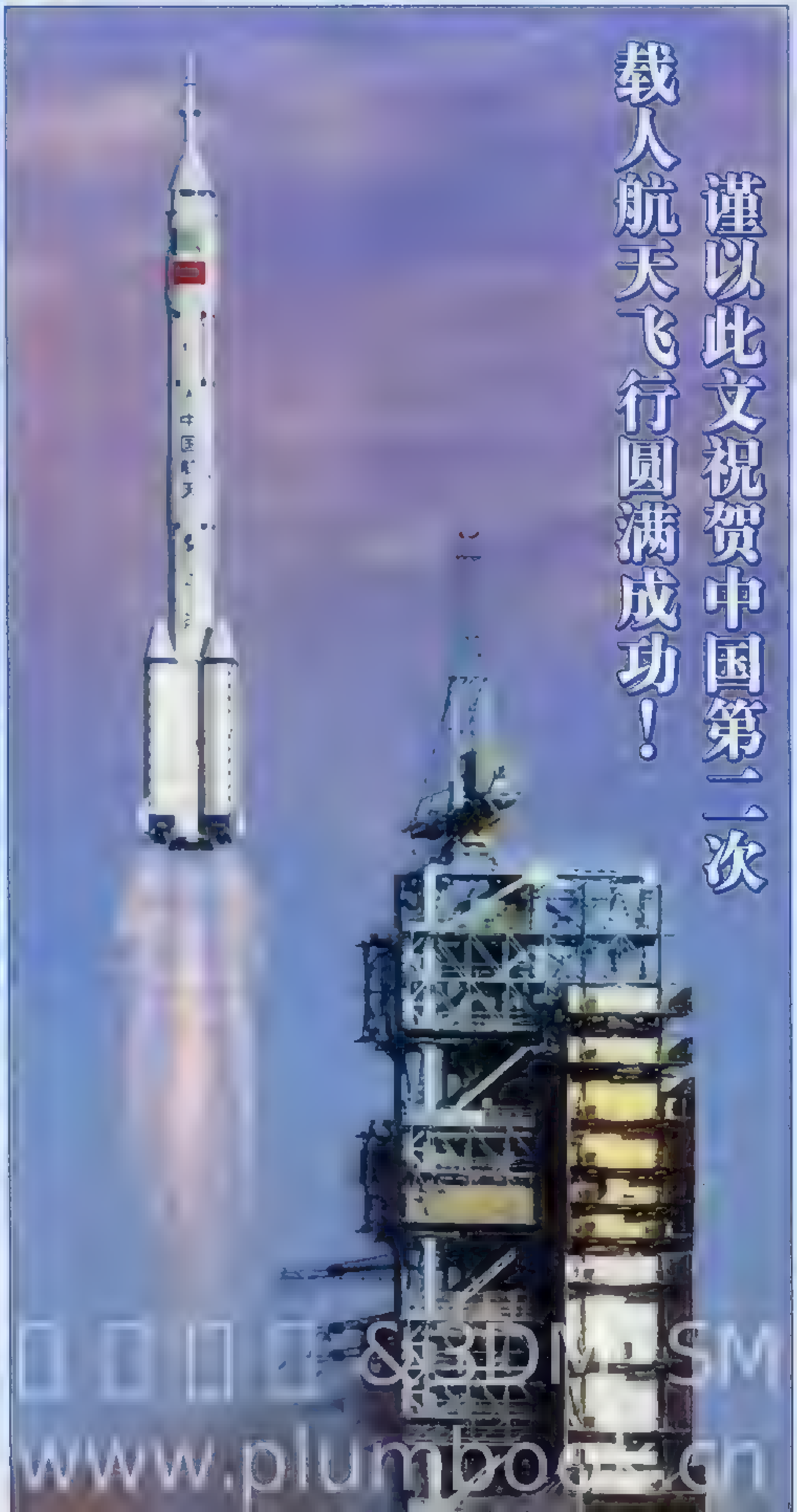
十九世纪，法国科幻作家凡尔纳曾虚构出了一个80天环球旅行的故事，出版后风靡一时。

今天，民航客机沿赤道环绕地球一圈只需2到3天，环球航行不再是地球人难以企及的梦想。

时代的变换，实在是令人难以捉摸，飞行的历史，亦同样有如插上了风的翅膀，日趋雄健，日趋深远。

渐渐地，在飞机腾空而起的轰鸣声中，广袤的地球变成了一个小小的村落。而且，随着航天飞行器的飞速发展，这个村落即将逐渐扩大——直至伸展到宇宙的每一个角落。对此，我深信不疑。

让我们共同期待那一天的到来。



&3DM_SM
www.plumbooks.cn



NDS首发游戏《为你而死》的续作《为你而生》终于闪亮登场了！完全基于NDS特点而开发，包含高度创意与趣味性，以爱情为主题，剧情荒诞风趣……众多特色的集合使其与前作一样，成为又一个话题之作。虽然在基本系统上没有进行太大的改变，但更丰富的模式，更多样的玩法，更搞笑的剧情，也使本作青出于蓝，表现相当不俗。不过提醒想要尝试《为你而生》的玩家两点：第一，尽量不要在公众场合玩此游戏，以免遭致异样的目光；第二，玩之前一定要为自己心爱的NDS贴上屏幕保护膜，要不然，几天后满是划痕的NDS一定会让人心疼不已。接下来就让我们一同进入追逐爱情的幻彩之旅吧！

特别醒目 故事模式菜单画面的右下角有一个按钮，按下之后可以跳过当前的关卡，跳过一关对之后的游戏流程并无影响。这样的机会只有一次，因此请在遇到自己实在无法通过的关卡时再使用这个按钮。



为伊点得人憔悴，划破屏幕终不悔！

爱情模式大解说

为你而生　SEGA Sonic Team　ACT　NDS

故事模式

ストーリー，是游戏的基本模式，由38个关卡组成，共分为4个难度。关卡中间会穿插剧情交待。讲述的是男主角打败情敌，抵抗大小姐的追求，最后与女主角终成眷属的有趣故事。一般关卡会分为5个等级来进行游戏，而BOSS关卡和与恋爱关卡都是完成一遍就OK了。

各难度出现条件及基本特点

难度	出现条件	一般关卡	BOSS关卡	恋爱关卡	爱情点数	通关奖励
普通难度	初期便可选择	3次机会，游戏等级为1～5	3次机会	好感度增加量较大	较少	1500点
困难难度	普通难度通关	3次机会，游戏等级为6～10	3次机会，难度增加	好感度增加量较小	较多	5000点
地狱难度	困难难度通关	1次机会，游戏等级为6～10	1次机会　难度更高	难度增加	更多	10000点
天堂难度	地狱难度通关	同普通难度	同普通难度	同普通难度	1点	1点

注　天堂难度的特殊变化是女主角变为裸体（当然，那只是个黑色剪影罢了）

无限传递模式

クンズホグレッ，号称可以让无限个人一起玩的迷你游戏。玩家必须按照屏幕中的提示按住相应的键，当出现新的提示时，就要把NDS传给下一个人，且在同伴完成按键动作之前自己是不能松开上一次的指令的。第二个玩家完成后在照此方法传给第三个玩家，就这样一直向下传递，只要出现任何一个小失误都会造成GAME OVER。这个迷你游戏的精髓在于一个人玩，还是很有挑战性的。





回顾模式

メモリーズ，在故事模式通过的关卡在这里反复重温，这个模式中的一般关卡共有10个等级，BOSS和恋爱关卡则是3个等级，游戏机会都只有1次。如能一次通过全部等级，会得到不少的爱情点。通过全部关卡的全部等级，将会奖励20000点的爱情点。

另一个故事

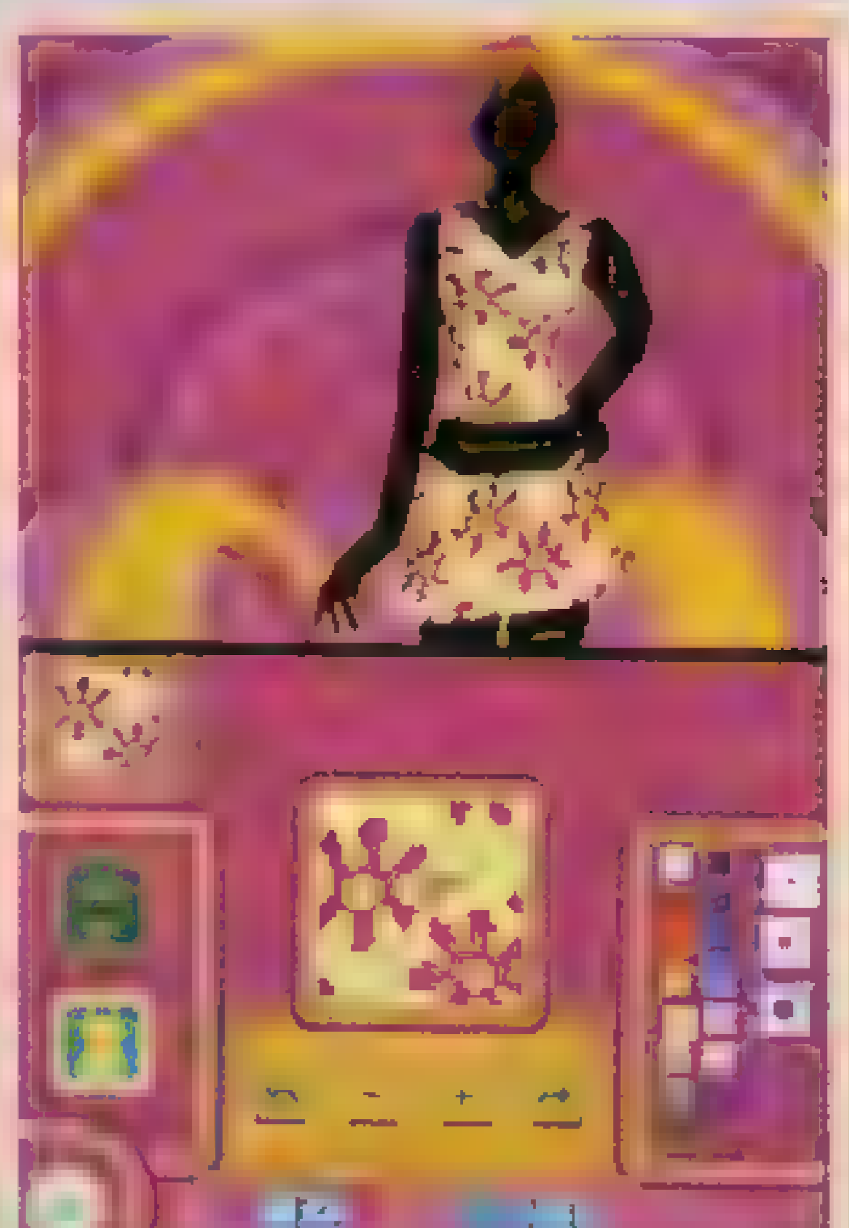
アナザーストーリー，Another Story，故事模式通关一遍后便会出现，讲的是大小姐和她制造的机器男主角之间的模拟恋爱。其中只有4个恋爱关卡，相当简单。（注意，这几关中也有兔子可以找）

挑战模式

アタック，可以在这里反复挑战某些特定关卡的最好成绩，难度共分为3个等级。在这个模式中也能得到少量爱情点。

通信模式

ツウシン，可与其他玩家进行联机对战，或是交换自己设计的女主角服装。部分迷你游戏是通信模式中独有的，所以想要了解游戏全貌就找一个也喜欢“为你而生”的人吧。



狂热模式

マニアック，达成一定条件时就会获得一些道具，在这个模式中就可以用这些道具为女主角换装。想要获得最后的换装道具，那么爱情点就要达到99999点哦！

生宝宝模式

コヅクリ，考验情侣间配合的小游戏。首先输入两人的基本资料，然后两人同时控制NDS来切蛋糕，方向上和X代表推刀，方向下和B代表抽刀。左右两边的情侣反复按键就可以把蛋糕切开，两人的同步率越高，蛋糕就会切得越齐整，要不然……切开蛋糕后就会有小宝宝出现，还会显示他（她）的性别、血型、性格和两人的爱情度。



重要提示 《为你而生》人物关系、开发者访谈等内容请参看《游戏机实用技术》135期第24页。

3DM-SW
www.aurumbook.cn

幻彩难点指南

SCENE 02

玩法： 情敌们从高空跳下，主角要用吹筒箭将他们打落。操作方法是用触控笔控制准星，瞄准情敌后再向麦克风吹气，就可以发射吹筒箭了。



SCENE 03 爱心飞碟

玩法： 点住飞碟后向上划动，让女主角接住飞碟，但如果反弹出界，或是被情敌接住就算失败。

提示： 地狱难度中最困难的关卡之一，飞碟的飞行方向、反弹角度和女主角的移动提前量都要把握好，但最大的问题在于触控笔的划动精度很难控制，这里可以使用一支笔或一把尺来辅助触控笔的划动方向，可大大提高成功率。另外，飞碟什么人都没碰到，反弹到横线以内时可以再次接住它，这样就等于增加了游戏机会。

SCENE 05 猜拳决胜

玩法： 主角可以瞬间看破对手要出什么拳，根据短暂的提示，出与对手相克的拳可以获胜。

SCENE 08

玩法： 点击顶着牛头装置的情敌即可，但不能点中混杂在其中的绅士。有些牛身上会有数字显示，必须点击相同次数才能够将其消灭。最后，大小姐会操纵机器巨牛来抓主角。机器牛的体力为100点，它在下屏幕时才能进行点击，在上屏幕时它会发射心形炸弹，此时一定要在炸弹爆炸前把心都点碎。(SCENE34的玩法与之相同，只是没有BOSS战部分)





SCENE 11 美食地狱

玩法： 必须吃掉大小姐丢出的所有美食，但要躲过全部发霉发臭的食物。

提示： 主角除了可以左右移动，还可以向下划动触控笔来让主人公蹲下来，这样要躲过发臭食物就简单多了，而高难度时的巨大发臭食物只能用蹲下来躲避。



SCENE 12

玩法： 不能被装有迷幻药的炮弹击中。用触控笔拨动主角的身体部位他就会滚动，而划动头部或脚部就可以让他转动。

提示： ……从上方跳下来，动作较快要小心。

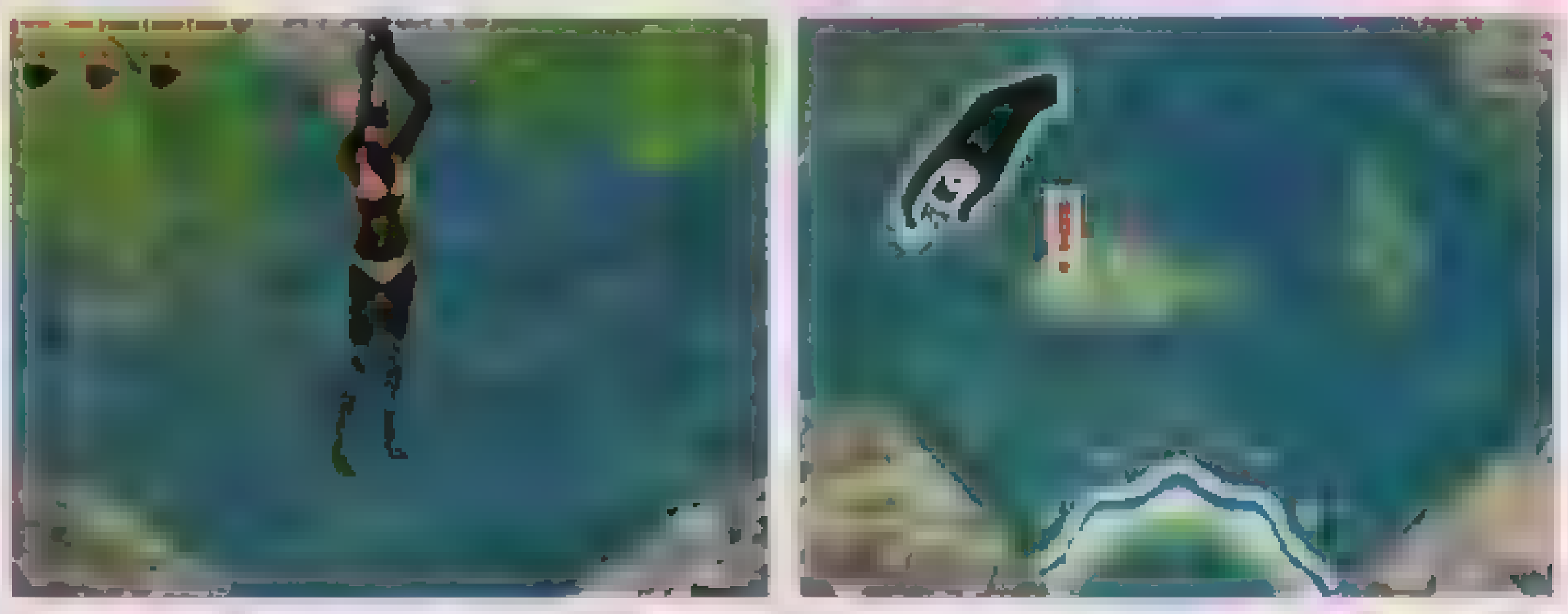
SCENE 13 爱情木筏

玩法： 在木筏的左右两侧交替向后方划动就可以让木筏前进，而在左边(右边)连续划动则可以让木筏向右侧(左边)转向。

提示： 不能碰到湖中的障碍物和鳄鱼，也不能划得太慢，主角身后也有鳄鱼在追赶，掌握好转向的操作是关键。

SCENE 15 食人鱼

玩法： 用触控笔按住触摸屏，移动到食人鱼附近时就能引起它们的注意，把它们引入出水口就算过关。不能被鱼咬到，食人鱼冲入女主角所在的水域也算失败。



SCENE 20 大战巨蟹

玩法： 本关需要把NDS倒过来玩。场地中共有三棵椰子树，点击不同的树，主角便可在树上移动。树下会不断有螃蟹爬上来攻击主角，玩家必须左右摇动椰树，把躲在树上的情敌们摇下来攻击螃蟹。将螃蟹全部解决后，大小姐会驾驶巨大的机器蟹发动攻击。



SCENE 21 雪地藏踪

玩法： 在熊到来之前把同伴们埋在雪里。首先要点击同伴把他们敲晕，然后用触控笔在他们身上来回划动，就能用雪把他们盖起来。

提示： 高等级时的推荐把画面中的同伴在同一地点敲晕，然后一起掩埋，要不然可能会不来及。

SCENE 22

玩法： 不让同伴在寒冷的环境中睡着。身体发红的同伴就说明快睡着了，主角必须来到他面前，左右划动触控笔，猛扇耳光把他们弄醒，撑到天亮就算过关。任何一个同伴睡着就算失败。

SCENE 23 滚雪球

玩法： 本关需要追赶并撞碎女友变成的雪球，需要撞击的次数在雪球上会标明。向上划动雪球可加速，另外这一关是有时间限制的。(与SCENE34追机器人相同)

www.plumbook.cn

SCENE 29 热血雪橇

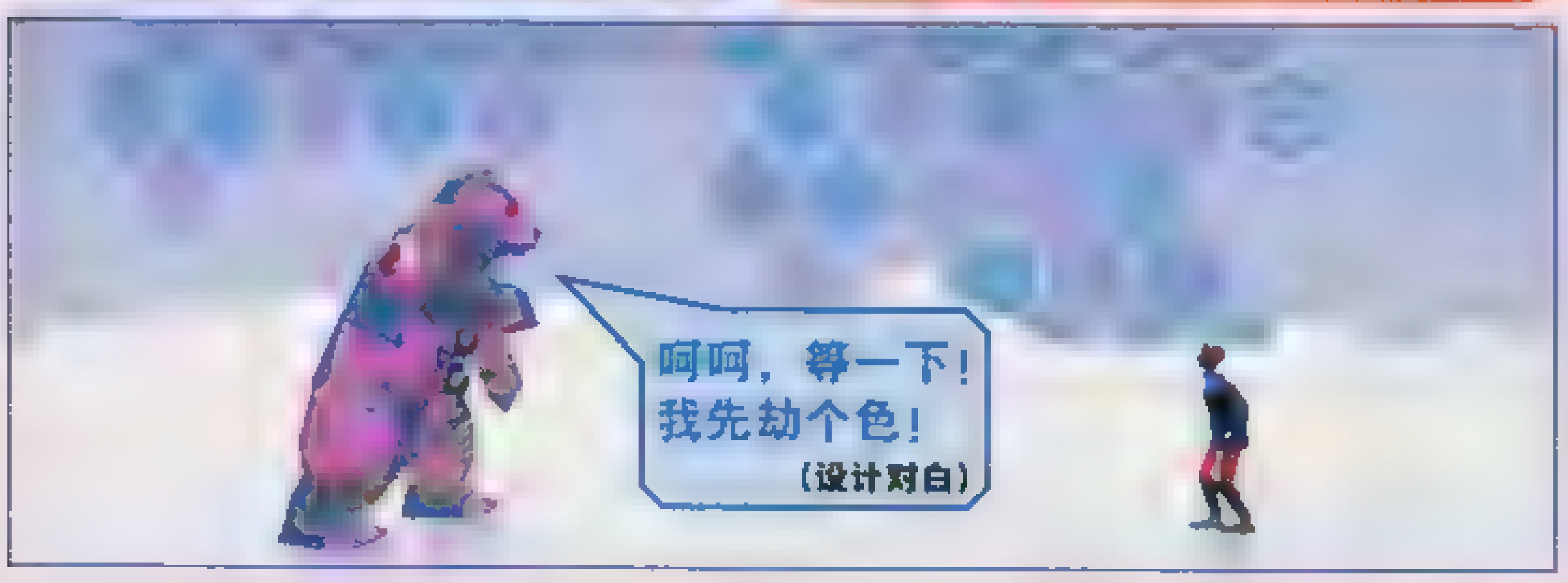
玩法： 这一关有时限，要快速点击同伴的身体令雪橇加速。当速度提升到最高时，同伴们的身体就会发出火焰，只有这样才能将途中的熊撞飞。经过冰块时在同伴身上划动可以减速，以免冰块碎掉。

> 提示：一般来说，可以完全无视冰块，一路加速，应该可以在时限内冲过终点。全部同伴发火后点击的频率可以不那么高，以节省体力。

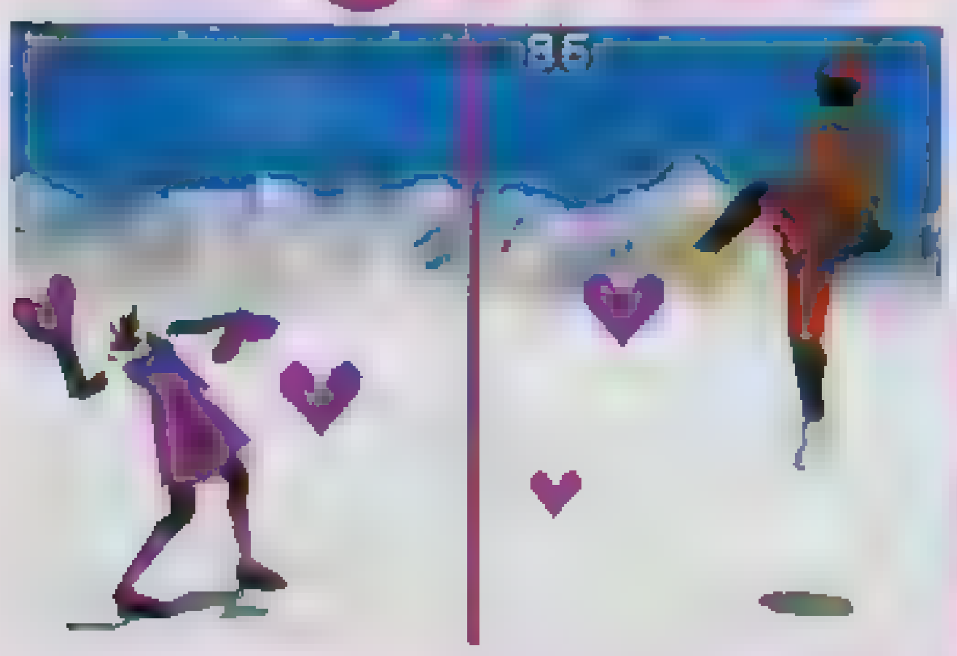
SCENE 30 大战机[illegible]

玩法： 这场BOSS战又要将NDS横过来，用触控笔可以控制主人公的移动，来回避机器熊的炮弹攻击，用触控笔在主角身上旋转则可以发射雪球攻击。

> 提示：[illegible]



SCENE 31 爱心百裂踢



玩法： 同样要将NDS横过来，大小姐会向被吊起来的主角发射99颗加了迷药的爱心，用触控笔拖动主角的脚抵挡，把心全部踢掉即可。

> 提示：[illegible]

SCENE 32 爱火强袭

玩法： 当机器人靠近时，对着麦克风吹气就可以喷出火焰，可将机器人烧毁，比较大的机器人，火焰持续时间需更长。

> 提示：在高难度下，机器人非常多，就算吹气吹得头晕眼花也未必能过关，所以还是用个电扇或是电吹风来解决吧。

SCENE 35 寻找花瓣

玩法： 被大小姐捏碎的黄玫瑰花瓣散落在大片的红色花瓣中，必须在时间限制内找到3片花瓣。需要用触控笔来回在红花瓣中划动，将黄色花瓣完全拨出才算找到。

> 提示：[illegible]

SCENE 36 喂解药

玩法： 这一关需要把NDS倒过来，当出现女友的嘴唇标记时要快速点击标记，好感度就会随之上升。不过要注意的是，点错一下就会立即GAME OVER！

> 提示：将触控笔停留在女主角嘴的位置上方，一看到嘴唇就立刻点下去，这样会比较简单。高难度时，第6或第7次嘴唇标记的消失速度特别快，可放弃这一次不点，这是比较安全的策略。







SCENE 37 [illegible]

玩法： 移动男女主角可回避机器鸟的攻击，用触控笔点住两人旋转可发动爱之风暴攻击BOSS。当机器鸟体力下降到一定程度后，弱点会变为头部，此时就只有攻击其头部才有效。

> 提示：[illegible]



找呀找呀找兔子

在故事模式大部分关卡的剧情交待画面中，隐藏着游戏的吉祥物——蓝色兔子，而它们只会出现在触摸屏的那两格剧情漫画中，需要点击特定位置才会令它们出现。收集全部60只兔子可以获得5000点爱情点的奖励。部分关卡中不止一只兔子，但是玩家每次最多只能找出一只。要想找到所有的兔子，只要退出游戏后重新进入剧情画面再次寻找即可，而マニアック模式的ウサギ选项中，还可以查看兔子的收集情况。全部兔子位置如下：





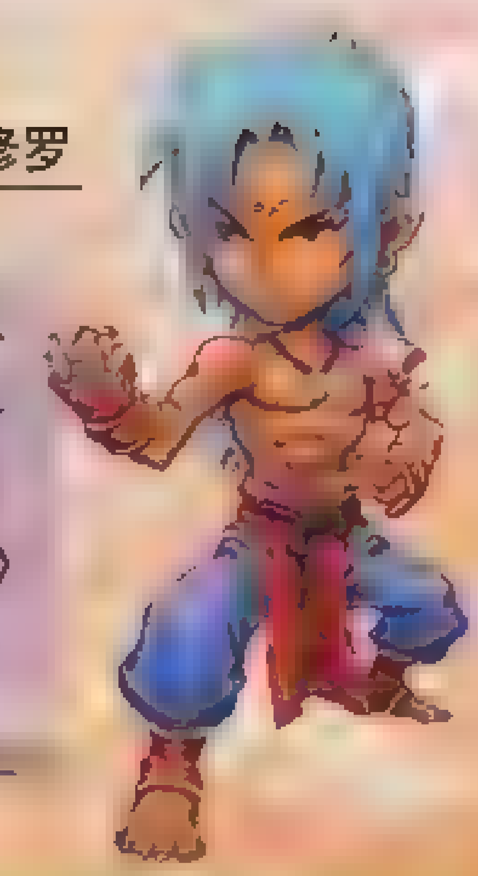
编号	关卡	位置
01	SCENE00	上格最左边的牌子
02	SCENE01	上格中主角的左手
03	SCENE01	上格中主角的右手
04	SCENE02	下格左数第三个情敌
05	SCENE03	下格中的女主角
06	SCENE04	下格中的女主角
07	SCENE05	下格主角手中的冲击波
08	SCENE06	下格左边的烟火
09	SCENE07	下格中的照片
10	SCENE08	上格中的牛头
11	SCENE08	下格最左边的情敌
12	SCENE08	下格左数第二个情敌
13	SCENE08	下格中间的情敌
14	SCENE08	下格右数第二个情敌
15	SCENE08	下格最右边的情敌
16	SCENE09	上格中主角左手的玫瑰
17	SCENE09	上格中主角嘴里的玫瑰
18	SCENE09	上格中主角右手的玫瑰
19	SCENE10	上格中的电脑显示屏
20	SCENE11	上格中大小姐左手的蛋糕
21	SCENE11	上格中大小姐右手的臭蛋糕
22	SCENE12	上格中的大小姐
23	SCENE12	下格最左边的心
24	SCENE13	下格左边鳄鱼的嘴巴
25	SCENE14	上格中的树干
26	SCENE15	上格圆圈中的鱼
27	SCENE16	上格中主角左手的树叶
28	SCENE16	上格中主角嘴里的树叶
29	SCENE16	上格中主角右手的树叶
30	SCENE17	下格中的矿车
31	SCENE18	上格最左边的心
32	SCENE18	下格最右边的心
33	SCENE19	上格中的蚌壳
34	SCENE20	上格中的主角
35	SCENE21	上格中的灯泡
36	SCENE22	下格中的窗户
37	SCENE23	上格中的雪球
38	SCENE24	上格主角手中的药棉
39	SCENE24	上格主角手中的药瓶
40	SCENE25	下格中女主角的脚
41	SCENE26	下格中的蜡烛
42	SCENE27	上格中虎头下方的小猫头
43	SCENE28	上格最左边的心
44	SCENE28	下格最右边的心
45	SCENE29	上格主角手中的玫瑰
46	SCENE30	上格中被打飞的同伴
47	SCENE31	下格中的大小姐
48	SCENE32	上格中的篝火
49	SCENE33	上格中右边的绅士
50	SCENE33	下格最左边的机器人
51	SCENE33	下格中间的机器人
52	SCENE33	下格最右边的机器人
53	SCENE34	上格正中间的机器人
54	SCENE34	下格最左边的机器人
55	SCENE34	下格中间的机器人
56	SCENE34	下格最右边的机器人
57	ANOTHE00	上格中机器主角的天线
58	ANOTHE01	上格中机器主角的天线
59	ANOTHE02	上格中机器主角的天线
60	ANOTHE03	上格中机器主角的天线

www.plumbook.com



托尼·霍克的美国荒地	Activision	SPG
多机种 Tony Hawk's American Wasteland	2005年10月18日	美版
以上为PS2版信息 另有NGC Xbox X360版		

文 阿修罗



说实话阿修罗并不是一个滑板运动爱好者。在阿修罗的少年时期，大多数时间花在了学习和游戏上——就算有时间，在阿修罗流行文化相对落后的家乡也是没有办法玩到滑板的。而到了现在这个年纪，更没有什么精力来从事这项极限运动了。不过，阿修罗却突然开始玩起了《托尼·霍克》的系列滑板游戏。不为别的，就为在游戏中可以通过简单的操作实现那些夸张又华丽的滑板特技！

关于托尼·霍克



关于托尼·霍克，让我们首先引用一段来自网络的评价："有史以来最成功的极限运动选手，是滑板界绝对的英雄与传奇，他的意义对于滑板运动就如同乔丹之于篮球运动、阿里之于拳击运动、贝利之于足球运动。"除此以外，他也是目前最有商业价值的选手。他是苹果电脑的代言人，自己还经营着个人的服饰品牌、网站、运动器材以及滑板博物馆。对于游戏玩家来说，托尼·霍克与Activision合作的滑板游戏可以说是同类型游戏中具有最高水准的作品。该系列用简单流畅的操作高度地再现了滑板运动的独特感觉，并将其独有的浮空感进行了超越现实的升华！该系列先后推出了《职业滑板手》4作、《地下滑板》2作，最新作《美国荒地》是系列的第7部作品。

关于《美国荒地》

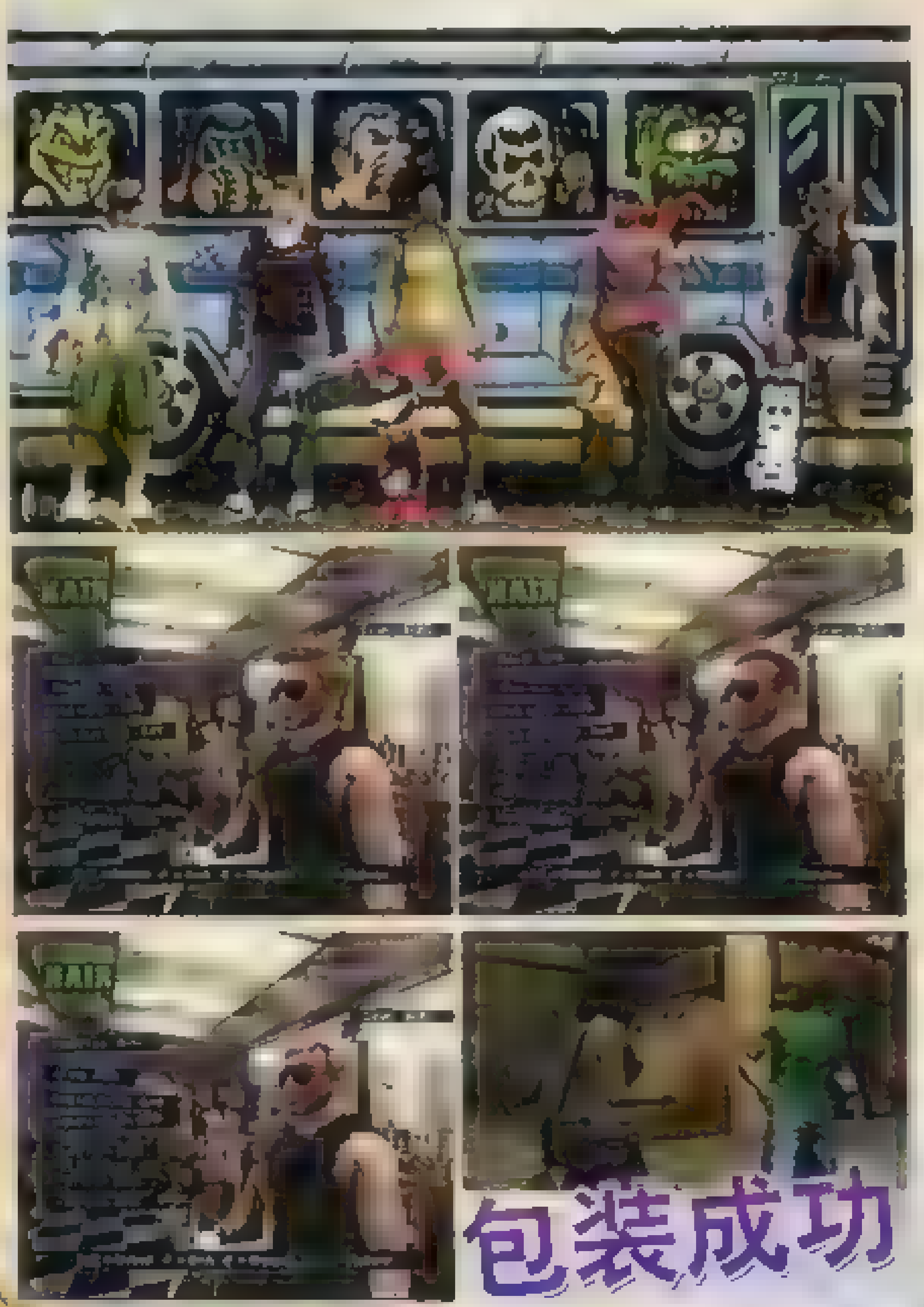
《职业滑板手》强调的是在专用滑板场以及各种街市场景中按照特定规则完成整套动作，比如经典的"在一套连续动作中收集齐'SKATE'的全部字母"。而《地下滑板》则强化了街市场景和自由度，让玩家有机会从滑板上走下来，自由地在开放式的街市场景中进行探索，寻找不同的任务进行挑战。而《美国荒地》则进一步发扬了《地下滑板》的精神，让玩家能够体验到从一名菜鸟成长为滑板高手的历程。



和环绕全美的前作不一样，本作的主要场景集中在洛杉矶。玩家会从好莱坞星光大道开始自己的滑板人生，随着结交更多的板友，玩家能够学到更多高深的滑板技巧，舞台也会逐渐扩展到比佛利山、圣莫尼卡海滨公园、油井以及东洛杉矶等地。在《美国荒地》的剧情模式中，托尼·霍克等著名职业滑板手的戏分并不多。因为玩家扮演的是一名菜鸟出身的街头板手，虽然玩家有机会在大赛中接受托尼·霍克的颁奖，但是绝大多数时间是和自己的"狐朋狗友"们在一起玩耍。而主角和朋友们的一个共同梦想，就是在比佛利山附近的一块荒地上建成自己的滑板场。为了实现这个目的，主角必须探索整个洛杉矶以寻找合适的素材作为滑板场里的设施，比如中国剧院门口的红色围栏、比佛利山的古代雕像，甚至是著名的"HOLLYWOOD"标志！这是整个游戏的核心内容，也是游戏最具乐趣的地方！看着一个全新的滑板场从什么都没有的荒地上立起，玩家心中的成就感绝对能够到达极点！

剧情模式

本作的剧情模式比起《地下滑板》又有了很大进步，更具有戏剧性。由于引入了昼夜要素和资金要素，所以感觉上也更具真实性。与之前作品中玩家自创角色作为主角进行游戏的形式不同的是，在《美国荒地》的最开始，玩家必须从5名默认角色当中选择一名作为主角。当然，这些默认角色的造型可能会很不合玩家的口味，这时候玩家就可以利用手中的资金前往洛杉矶的各种商店给主角改变一下形象：换套衣服、换个发型、做个纹身……虽然高矮胖瘦是无法改变的，不过只要有钱，玩家总能把自己打扮得漂漂亮亮的！



包装成功

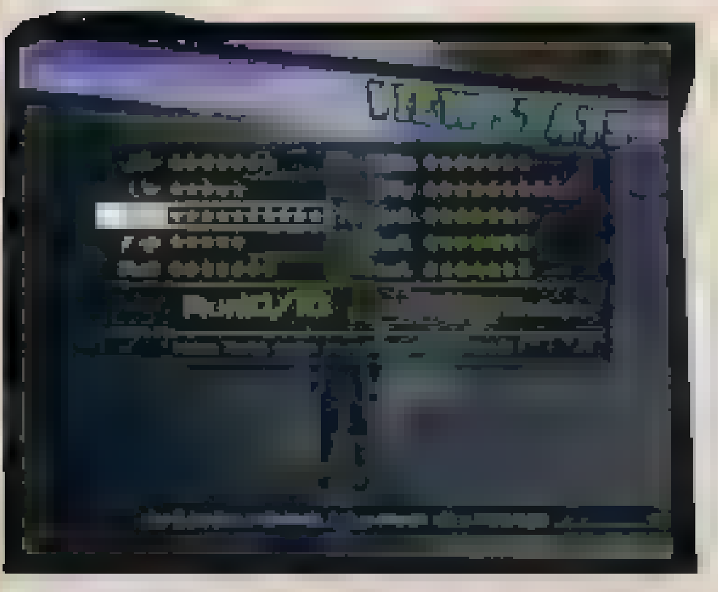
说到钱，这是本作新增的要素。除了购买衣服等需要用到钱以外，在特定任务中玩家也会需要用钱来购买必要的物品。赚钱的方法主要有两种：完成滑板专卖店赞助商的课题，或者接受行人的表演要求。前者不仅是角色基本能力成长的必要条件，在玩家成功挑战课题后也会得到赞助商的资金援助。而至于行人的表演要求，玩家会在洛杉矶发现许多想要看滑板表演的路人，只要按照他们的要求做出相应的动作即可获得小费。

由于洛杉矶很大，所以除了暂停菜单中的地图外，游戏还提供了方向指示器。屏幕上方正中央的圆弧形图标就是方向指示器，上面会出现各种小标志以显示不同的目标。各种颜色的五角星表示发展情节所需要接触的目标人物，美元标志表示想要看表演的行人，黄色喷漆罐标志表示与涂鸦有关的任务，自行车表示可以换成BMX模式，黑色的滑板以及各色小人则表示不同的商店。只要某个目标标志停留在方向指示器的中央，就表示玩家正在向该目标直线前进！（这里提到的BMX模式也是本作新加入的要素，玩家可以在游戏中切换成操作BMX也就是特技自行车。BMX的操作方法与滑板相差较大，而且与主线任务没有任何关系，主要是用来赚钱的。）



©2005 Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark of Activision Publishing, Inc. All rights reserved.

基本能力



在“《托尼·霍克》系列”中，每名滑板选手都有10项基本能力。所有能力都用“★”的数量来表示其强弱，最多为10个★。在前作《地下滑板》中，玩家自创角色的能力初期为全部5个★，只要在游戏中达成特定的条件以后就可以获得相应的能力加成，最后可以全部加至10个★。而在《美国荒地》的故事模式中，玩家自创角色的能力提升方法发生了变化。本作中，在洛杉矶的各个街区会设有很多家滑板用品专卖店。而这些专卖店门口的宣传栏上经常会出现赞助商给出的一些挑战课题，比如在一组连续动作中做出3个翻板动作或4个抓板动作。只要玩家能够达成这些课题，角色的基本能力就会自动提升。

Air	坡道腾空	影响到从坡道腾空的最高高度
Lip	滑底滑行	影响到板底滑行时的平衡性
Run	下板动作	影响到Combo中下板的时间长度
Flip	翻板动作	影响到翻板时滑板转动的速度
Rail	板边滑行	影响到板边滑行时的平衡性
Spin	旋转动作	影响到空中转体时的速度
Ollie	翱骊腾空	影响到平地翱骊腾空的高度
Spd.	最高速度	影响到平地滑行的最高速度
Swt.	换位技巧	影响到切换脚位时的流畅度
Man.	后轮技巧	影响到后轮滑时的平衡性

连续动作

游戏中有很多特技动作(Trick)，将两个以上的特技动作连在一起就成为了连续动作(Combo)，比如一个No Comly腾空接Flipkick翻板落地就构成了最基本的Combo。在游戏中使用Combo并不困难，尤其是利用坡道的Air Combo和利用滑轨的Grind Combo其实可以说是相当容易的，只要大家注意每种特技的特性和基本动作，不要将两个动作变化过于激烈的特技连在一起即可。游戏判定一次Combo最多可以使用15个特技，而Grind和Manual通常是Combo并不可少的构成，为了实现更加华丽的Combo，玩家一定要善用Focus能力才行！



每个特技都有一个基本分，而一个Combo的总分计算方法则是各个特技的总分与Combo内所表演的特技数量的乘积。所以，取得高分的方法就是尽可能地在一个Combo内表演更多高分特技。这里有一个比较讨巧的方法，就是利用Grind系特技的得分会随着滑行或者静止时间的增长而提升的特点，在使用一些简单特技以提升Combo的得分倍数后，利用R2+△的静立(Stall)和Focus能力不断保持平衡来提升基础分，这样很容易就能达成高分Combo了！

操作介绍

在《美国荒地》的最开始，主角只具备几种最基本的滑板技巧，只有不断发展剧情才能习得一些进阶技巧以及“集中力(FOCUS)”和“地板动作(FLATLAND)”等高级技巧。实际上“《托尼·霍克》系列”的操作一向以简单易学著称，玩家只要用十字键配合4大基本按键就能做出大部分特技，再配合L/R键就能让整个游戏成为一个出色的表演节目！这里阿修罗就为大家讲解一些游戏中较常用的技巧。(这里以大家最容易接触到、同时也是操作性最好的PS2版为标准进行解说，其他版本的基本操作大致相同。)

Manual



后轮滑，将重心置于后轮上，前轮悬空的动作；重心前置后轮悬空则为Nose Manual。在游戏中这两种动作可以通过连续输入“↑、↓”或“↓、↑”来实现。在Manual的过程中，用□、△、○组合可以做出一些特技动作，这些动作被统称为“地板动作”。

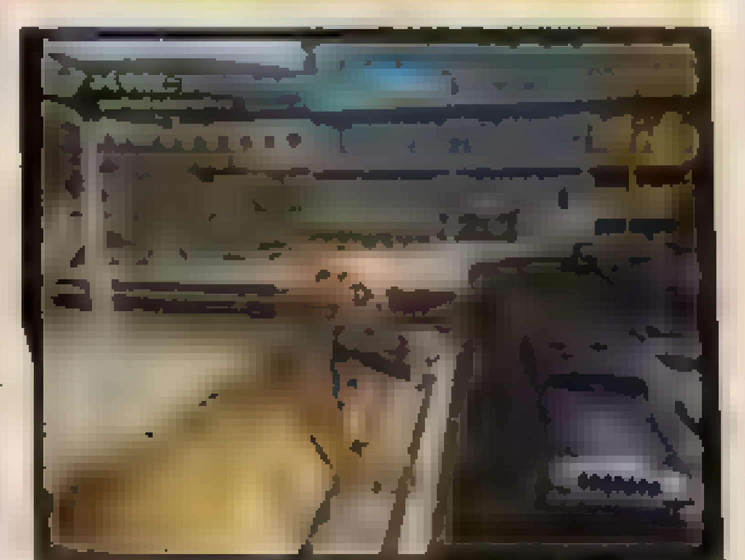
Grab



抓板，用手抓住滑板的动作。该系列动作由○键来控制，和翻板一样都需要在腾空后使用。

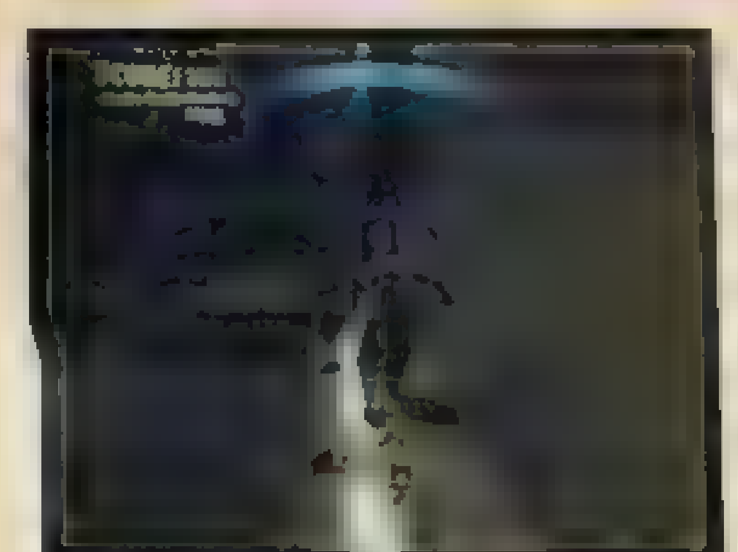
友情提示 [illegible]今PS2版也是玩家一致公认的手感最好的版本——虽然从画面上PS2版可以说是最差的。

Ollie



翱骊，不用手而带板腾空，滑板最基本的技巧之一。在滑行中按下×后角色会在板上做出下蹲动作，此时松开×键就是最基本的Ollie。如果在松开×按下方向键，还能做出其他一些空中动作，比如过渡弹板(No Comly)和无骨(Boneless)等。

Lip



原指用桥底在障碍物突出边缘上滑行的动作，在游戏中引申为一系列与障碍物有关的、需要用到平衡操作的静止或滑行动作，用△键来控制。这个系列的动作相当容易赢取高分。

Flip



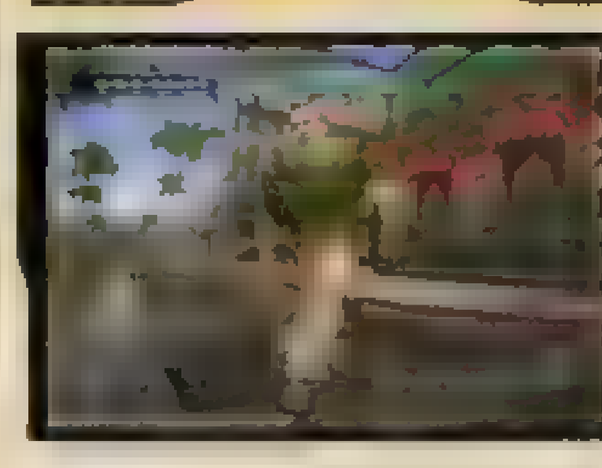
翻板，让滑板延纵轴翻转一至数周的动作。这个系列的动作要用□键来使用。由于翻板需要一定时间，所以通常都在腾空(坡道或Ollie)以后才能使用。

Natas Spin



在比佛利山玩家可以学到这项特技。当角色落在某些柱状物的尖端时，同时按下L1和△键就可以在尖端上做出原地旋转的动作。旋转的过程中，玩家还可以组合□、△、○键做出手倒立等高难度技巧。由于做这个动作时很容易失去平衡，所以最好配合Focus来使用。

Run



当玩家处于板上的时候，同时按下L1和R1角色就会做出离开滑板步行的动作。如果正在Combo的过程中离板，则此动作成为“Combo Run Out”，画面中会出现一个圆形的时间槽，在此槽消失前可以再度以特技连接之前的Combo。步行的过程中，玩家可以做出很多独有动作，比如二段跳、涂鸦、攀墙甚至打人……在跑步或者跳跃的过程中同时按下L1和R1，角色就会跳上滑板，此为“Caveman”。

Focus



集中力，即我们俗称的“子弹时间”。当剧情发展到唐人街以后领悟的能力，在“SPECIAL”槽蓄满以后按下R3键就能发动Focus能力。在能力发动的过程中，画面变朦胧，时间流逝速度变慢，对于Lip以及Manual等需要保持平衡的动作、以及需要做出快速反应的连续动作来说很有帮助。

文 阿迪 & Gouki

PS2玩家苦候多时的《生化危机4》终于发售了！电锯男马达的轰鸣声是否还回响在你耳边？你是否还在为了拿到手枪加农炮而在敌人包围圈中奋力拼杀？本期攻略将为各位玩家献上游戏的完整攻略，包括里昂篇、新增的艾达篇以及全部隐藏要素一个不落！战吧！



基本操作

十字键	角色移动／移动准星
左摇杆	角色移动／移动准星
右摇杆	移动视角／瞄准镜的放大或缩小
□	跑动／取消
×	确认（配合L1／R1键为使用武器）
○	跑动／取消
△	地图
L1	抽出匕首
R1	装备武器
R2	给艾什莉下命令
R1＋□	装填弹药
↓＋□	快速转身
START	进入状态画面
SELECT	游戏暂停

★由于本次攻略使用的游戏为欧版，因此以上的操作皆以欧版为准。大家可能感到不适应的地方应该是□、×两键功能的颠倒以及要用×键来确认选择了。

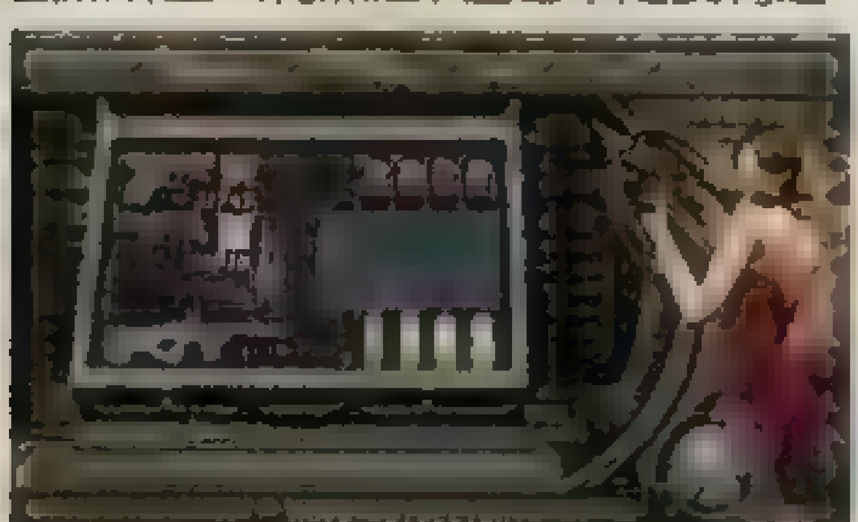
★和之前的《生化危机》不同的是，本作的装填弹药是无法在状态画面中完成的，而必须在游戏画面中进行，也就是说"装填弹药"是即时的。各种武器装填弹药所需要的时间各不相同，具体可以参看后面的武器升级及性能列表。要时刻注意角色的残弹数，不要等到敌人的斧头飞到跟前了才想起来按R1＋□上弹！

★关于瞄准，有一个小窍门就是在游戏中凡具有被攻击判定的物体，被瞄准后都会有小红点提示，可以根据这一提示来判断你眼前的物品是否可以被破坏。

★按L1键是抽出匕首，匕首的作用在游戏中被强化了，在游戏初期也属于具备一定威力的近战利器。除此之外，打破箱子瓦罐什么的也都可以用匕首来完成。当敌人逼近而又来不及装填弹药的时候，用匕首准确地攻击敌人头部也可以造成敌人"抱头痛呼"的情况，靠近他，飞起一脚即可解围。

道具栏

有人说从《生化危机4》的道具栏状况就可以判断玩家的性格，这话虽然听上去有点过，但也不是没有道理。看看里昂和艾达的道具栏状况，你就明白有一个良好的习惯是多么重要了。


▲到底是女生，虽然是在执行特殊任务，也不忘把自己的道具栏收拾得井井有条。


▲里昂就不同了……是不是有点像你那个乱七八糟的抽屉？真是看了就有点头大啊。

★道具栏是可以升级的，里昂和艾达的道具栏最大都可以达到8×15格，当然，这需要向商人花钱购买。

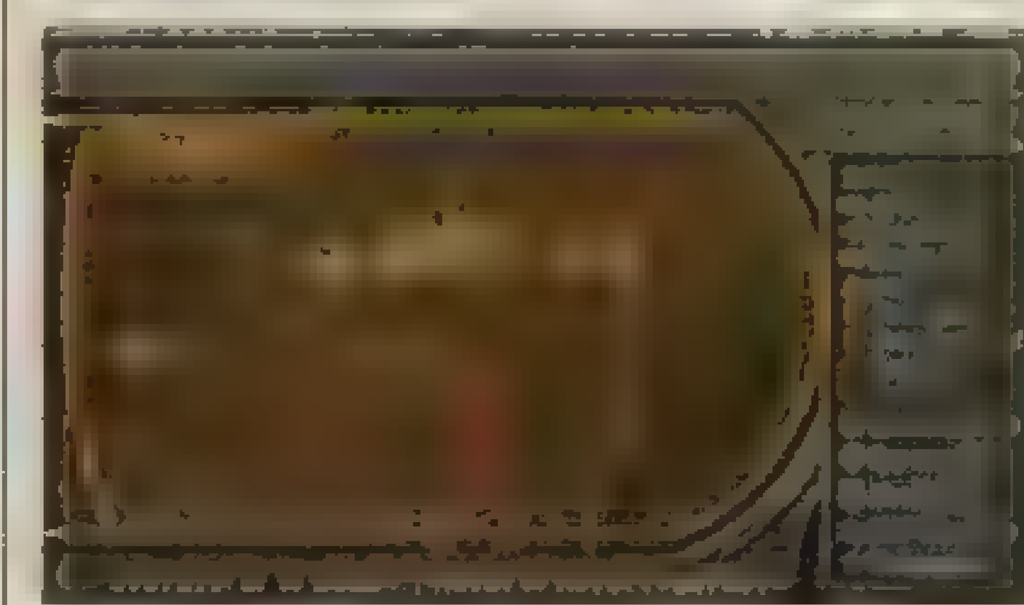
★道具栏满了之后可以把不需要的道具扔掉，方法是在物品上选择"discard"，扔掉的物品是不能再捡起来的。回复道具在调查之后是可以直接使用的。

★建议将最常使用的武器（一般来说是手枪）放置在道具栏的左上角，这样更换回手枪时会非常快捷。药草方面，可以按照红＋黄＋绿、绿＋绿等规则进行组合，以节省道具栏的空间。

★重要道具（比如过关需要的钥匙）以及宝物是不占道具栏空间的，这些物品被放置在"Keys Treasure"一栏当中。游戏中的所有重要道具都是可以自动使用的，并不需要手动使用。

地图系统

动作射击部分的强化使得本作由原来定义的"动作冒险游戏"变成了"动作射击游戏"，冒险的部分被弱化，战斗变成了游戏的主旋律。玩家并不需要特别好的方向感或者要记得每条路通向哪里，游戏本身很贴心地设计了功能强大的地图系统，何时该向何处，打开地图就一目了然。



Entered	已经去过的区域
Not entered	还未到达的区域
Sealed	无法再进入的区域
Destinstion	此时的目的地
Typewriter	打字机，也就是存盘点
Merchant	商人所在地
Sub mission	副任务，只在1-1出现的迷你游戏
Treasure	宝物，需要向商人购买藏宝图才可以看到

Open	可以通过的门
Locked	被锁住的门
Have key	已得到钥匙但还未被打开的门

★了解Destination（目的地）的所在是完成每关任务的关键，在有些关卡你甚至可以无视任何敌人一直冲向目的地就可以了——这也是追求"最速"的战法。

★如果想仔细探索每一关的秘密，那就一定要记得向商人购买藏宝图，值钱的宝贝会用白色的五角星标识在地图之上，如果你到达白色五角星所在地却没什么发现，那就请抬头看看树枝或者是高墙上，发现闪亮之处，立狙之。

★Sub mission（副任务）的奖品是一把惩罚者手枪，如果想挑战自己的观察力大可以不向商人购买藏宝图，看看自己是否能够凭借肉眼找出15个蓝牌。在后面的攻略部分有关于副任务的详细解说，请留意。

按键提示系统

这也是在系列中首次出现的系统，原理有点像《莎木》的QTE系统，在有按键提示的情况下准确输入按键，就能够让角色做出特殊动作。除了简单的将敌人踢飞、抱摔之外，许多即死机关以及剧情都会利用到这个系统来发展游戏情节，这也迫使玩家即使在观看过场动画的时候也不能放松警惕。


▲在这个时候要立即按下L1＋R1，否则艾达必挂彩无疑。

© CAPCOM CO.,LTD. 2005 ALL RIGHTS RESERVED.

商人

仿佛有无数个孪生兄弟的商人在游戏中绝对是一个重要角色。他们遍布于游戏的四处，一般来说看到商人，就意味着存盘点就在附近以及片刻的安宁——商人那招牌式的奸商笑声除外。在商人那里可以买到各种武器，并且还可以买到全回复的急救喷雾，此外还可以为现有的武器进行改造升级——当然，这一切都是建立在赤裸裸的金钱交易上的。





★每个地点的商人可以卖出的武器种类以及可进行改造升级的武器种类都不相同，在随后的攻略中我们对每个地点的商人处的"货品变化"都进行介绍，请留意。

★除了买，你还可以把你得到的宝物，甚至是武器都卖给商人。不过价格可能要比你买的时候便宜很多，甚至是对折。每个商人的出价都是一样的，对于商人来说，你是爱卖不卖。

★虽然商人随身携带大量武器枪支弹药以及回复药品，但本身却是非常非常非常脆弱——有多脆弱？你可以把在农舍里找到的鸡蛋扔向他试试。

★商人被干掉后，这个区域内是不会再次出现的，所以，切不可因一时的贪念而自断后路。

★宝物的买卖是一门学问，因为存在一些可以"组合"（combine）的宝物，所以当你得到一件宝物时，一定要先研究一下看看手边还有没有宝石什么的可以和它组合在一起，组合之后的宝物价格往往会有成倍的上涨，如果你担心出现"钱到用时方恨少"的情况，有两个办法：第一个是如果听到商人说"I will buy it at a high price."时就表示可以卖了，第二个办法是留意后面攻略有关于宝物合成的提示。

隐藏要素完全公开



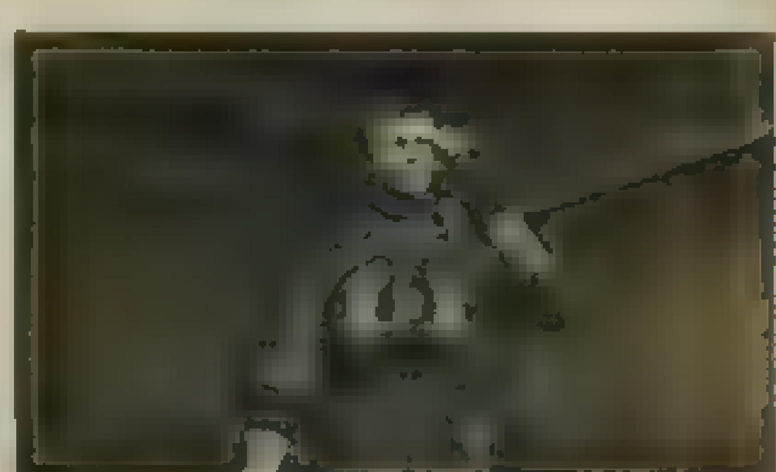
标题画面的改变

通关一次之后，标题画面背景变成了游戏初期村庄的原画。用右摇杆左右可以移动背景画面，上下则是放大缩小背景画面。

Professional与EASY

通关一次之后，在New Game选项里新增了Professional难度，这可是高难度挑战。

Professional难度的敌人HP更高，攻击力也更大。



隐藏服装01

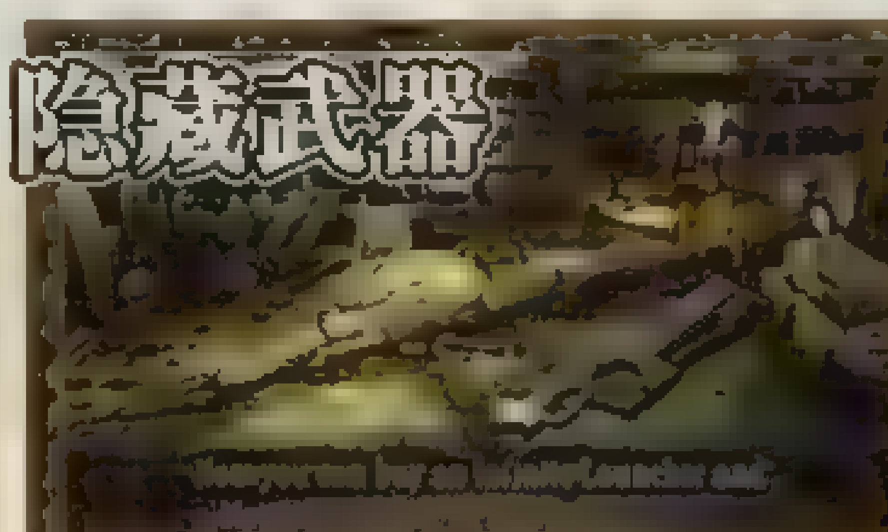
通关一次之后就会在里昂篇中为三名主角追加一套新服装。里昂会穿上R.P.D.警员服，阿什莉和艾达的服装也会有所改变。

隐藏服装02

将SEPARATE WAYS模式通关之后就会在里昂篇中再追加一套新服装，即之前杂志介绍过的"黑手党里昂+铠甲阿什莉"，值得一提的是"铠甲阿什莉"不怕任何攻击，就算是机枪扫射也能照单全收，更不用说普通敌人的各种攻击了，"黑手党里昂"可以放心大胆地往前冲了！



隐藏武器



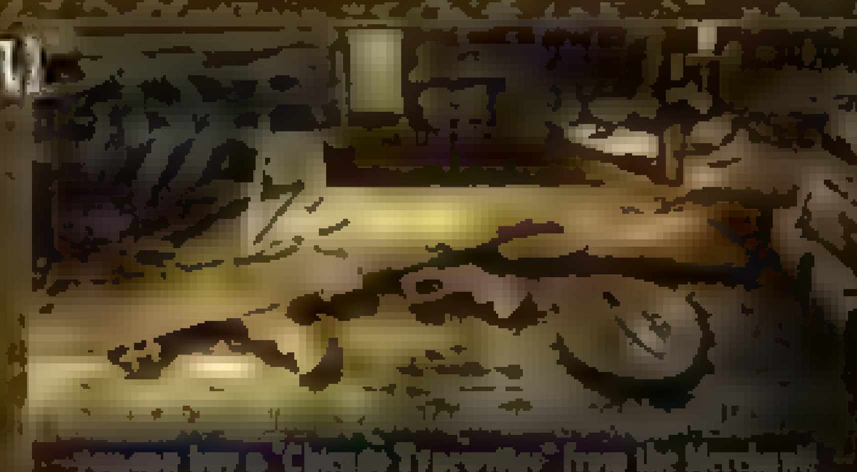
Matilda[三连发手枪]与Infinite Launcher[无限弹火箭筒]

通关一次之后读取通关记录就可以在商人那里购买到三连发手枪以及无限弹火箭筒，前者售价7万，可升级，后者售价100万，倾家荡产也要买啊！

Chicago Typewriter[芝加哥打字机]

将SEPARATE WAYS模式通关之后再进行里昂篇就可以在商人那里购买到无限弹药且威力巨大的"芝加哥打字机"，再穿上"黑手党装"，简直就是绝配，售价100万。

将ASSIGNMENT ADA模式通关之后可以在SEPARATE WAYS模式的商人那里买到艾达专用的"芝加哥打字机"，售价30万。





P.R.L 412[反寄生虫激光枪]

将Professional难度通关就可以在里昂篇中的商人处免费得到一把"反寄生虫激光枪"，无限弹，威力巨大，可蓄力，但有上弹时间。

Handcannon[手枪加农炮]

THE MERCENARLES模式全部角色以5颗★评价完成所有关卡，就可以在里昂篇中的商人处免费得到一把手枪加农炮，可改造，改造满之后为无限弹，需要花费79万大元。



EXTRA选项

通关一次之后回到标题画面，会发现多出一个EXTRA选项，游戏所有的隐藏模式都集中在这里。它们分别是：

SEPARATE WAYS

PS2版本新增的隐藏要素，以艾达为主角，从另一个视点来展开《生化危机4》的故事。Separate Ways即之前杂志的"前线狙击"栏目介绍过的"The Another Orders"（另一项指令），详见后面的攻略部分。

ASSIGNMENT ADA

同样也是以艾达为主角，不过却是一身特工服装的打扮，她出现在游戏后期的小岛上，目的是取得5个寄生虫的样本。

THE MERCENARLES

佣兵模式。在一定时间内尽可能多杀敌取得高分的生存挑战！最初只有里昂一名角色可以使用，以4颗★的评价完成4个关卡之后可以得到另外四名角色，他们分别是艾达、威斯克、克劳撒以及汉克。

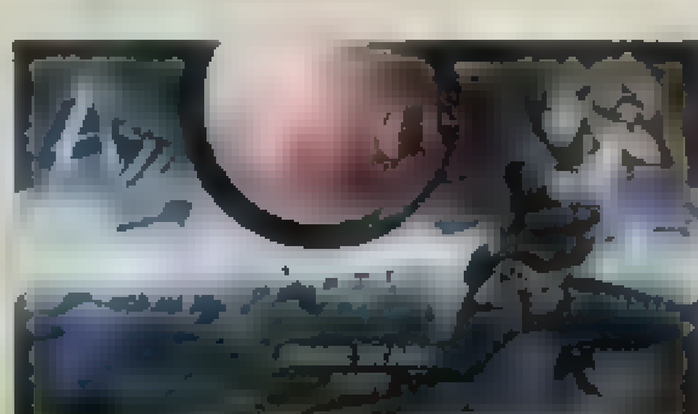
MOVIE BROWSER

剧情动画浏览模式，在这里可以回放在里昂篇以及艾达的SEPARATE WAYS模式中所有的剧情动画。

ADA'S REPORT

艾达的报告书。SEPARATE WAYS模式每个关卡结束之后都可以看到一段影像版的"艾达的报告书"，一共有5段。在这个模式中可以回放所有的"艾达的报告书"。









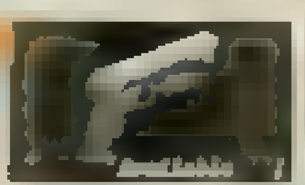


生化危机4[illegible] 和NGC版相比PS2版虽然多出一套服装，但在观赏性上却未见得比NGC版[illegible]PS2版[illegible]剧情动画都变成了影[illegible]而非NGC版时的即时演算，所以剧情动画时里昂的衣服是不会有任何变化的，遗憾。



武器升级及性能列表

游戏中的武器性能最多被细分为4个单项，分别是Firepower（火力）、Fire Speed（射速）、Reload Speed（装填子弹的速度）以及Capacity（装弹数）。这几个单项都可单独升级，而当一把武器的全部单项都升到最高级之后，就会出现Exclusive Upgrades（专有升级项），这个"专有升级项"往往是对武器的最大弱点进行彻底改造。



价格：8000

火力

级别	威力	升级价格
Lv.1	1 0	–
Lv.2	1.2	7000
Lv 3	1 4	10000
Lv 4	1 6	15000
Lv 5	1 8	18000
Lv 6	2 0	20000

射速

级别	速度	升级价格
Lv 1	14	–
Lv.2	12	5000
Lv 3	10	12000

装弹速度

级别	速度	升级价格
Lv.1	52	–
Lv 2	44	4000
Lv.3	26	10000

装弹数

级别	数量	升级价格
Lv.1	10	–
Lv 2	13	4000
Lv 3	16	6000
Lv 4	19	8000
Lv.5	22	10000
Lv 6	25	12000

专有升级项	价格
增加4倍的爆头几率	57000



价格：14000

火力

级别	威力	升级价格
Lv.1	1 4	–
Lv 2	1 7	15000
Lv 3	2 0	20000
Lv.4	2 4	24000
Lv.5	2.8	28000
Lv.6	3 5	45000

射速

级别	速度	升级价格
Lv.1	16	–
Lv 2	14	10000
Lv.3	12	15000

装弹速度

级别	速度	升级价格
Lv.1	71	–
Lv 2	66	60000
Lv 3	50	10000

装弹数

级别	数量	升级价格
Lv 1	8	–
Lv.2	10	6000
Lv 3	12	8000
Lv 4	15	12000
Lv.5	18	16000
Lv 6	22	22000

专有升级项	价格
火力增至5 0	80000



价格：20000

火力

级别	威力	升级价格
Lv.1	0 9	–
Lv.2	1.1	10000
Lv.3	1.3	15000
Lv 4	1 5	20000
Lv 5	1 7	25000
Lv 6	1 9	35000

射速

级别	速度	升级价格
Lv.1	14	–
Lv.2	12	10000
Lv.3	10	20000

装弹速度

级别	速度	升级价格
Lv.1	51	–
Lv 2	44	8000
Lv.3	25	18000

装弹数

级别	数量	升级价格
Lv.1	10	–
Lv.2	13	8000
Lv 3	16	10000
Lv.4	20	15000
Lv.5	24	18000
Lv 6	28	24000

专有升级项	价格
贯穿最多5名敌人	40000



价格：24000

火力

级别	威力	升级价格
Lv 1	1 6	–
Lv 2	1 8	15000
Lv 3	2 0	18000
Lv.4	2.3	24000
Lv 5	2.7	30000
Lv.6	3.0	40000

射速

级别	速度	升级价格
Lv 1	14	–
Lv.2	12	10000
Lv 3	8	20000

装弹速度

级别	速度	升级价格
Lv.1	51	–
Lv 2	44	8000
Lv 3	25	15000

装弹数

级别	数量	升级价格
Lv 1	15	–
Lv 2	18	8000
Lv 3	21	10000
Lv 4	25	15000
Lv.5	30	20000
Lv 6	35	25000

专有升级项	价格
火力增至3 4	80000

Matilda



价格：70000

火力

级别	威力	升级价格
Lv 1	1 0	–
Lv 2	1 2	15000
Lv 3	1 4	17000
Lv 4	1 6	20000
Lv 5	1 8	25000
Lv 6	2 0	35000

装弹速度

级别	速度	升级价格
Lv 1	52	-
Lv.2	44	6000
Lv.3	26	15000

装弹数

级别	数量	升级价格
Lv 1	15	–
Lv 2	18	7000
Lv 3	21	10000
Lv.4	24	12000
Lv.5	27	16000
Lv 6	30	20000

专有升级项	价格
装弹数增至100	35000

备注 二周目时才可以购买的—连发手枪



价格：20000

火力

级别	威力(近)/(远)	升级价格
Lv.1	4.0/1.4	–
Lv 2	4 5/1 6	15000
Lv 3	5 0 1 8	20000
Lv 4	6 0/2 2	25000
Lv.5	7.0/2.5	30000
Lv 6	8 0 3 0	45000

装弹速度

级别	速度	升级价格
Lv.1	91	–
Lv.2	73	7000
Lv.3	45	15000

装弹数

级别	数量	升级价格
Lv.1	6	–
Lv.2	8	80000
Lv.3	10	10000
Lv.4	12	12000
Lv 5	15	15000
Lv 6	18	20000

专有升级项	价格
威力(远)增至6 0	90000

Riot Gun



价格：20000

火力

级别	威力(近)/(远)	升级价格
Lv.1	5 0/2.0	–
Lv 2	5 5/2.3	20000
Lv.3	6 0/2.5	24000
Lv 4	6 5/3.0	28000
Lv 5	7.0/3 5	32000
Lv 6	8 0/4 0	50000

装弹速度

级别	速度	升级价格
Lv 1	91	–
Lv.2	73	7000
Lv 3	45	20000

装弹数

级别	数量	升级价格
Lv 1	7	–
Lv 2	9	10000
Lv 3	11	12000
Lv 4	13	15000
Lv 5	15	20000
Lv.6	17	25000

专有升级项

威力(近)	威力(远)	价格
10 0	8 0	120000



价格：12000

火力

级别	威力	升级价格
Lv 1	4 0	–
Lv 2	5 0	10000
Lv 3	6 0	12000
Lv 4	8 0	20000
Lv 5	10 0	25000
Lv 6	12 0	35000

装弹速度

级别	速度	升级价格
Lv 1	71	–
Lv.2	58	8000
Lv.3	35	18000

装弹数

级别	数量	升级价格
Lv 1	5	–
Lv 2	7	6000
Lv 3	9	8000
Lv 4	12	12000
Lv.5	15	18000
Lv.6	18	25000

专有升级项	价格
威力增至18 0	80000



价格：35000

火力

级别	威力	升级价格
Lv.1	7.0	–
Lv 2	8.0	15000
Lv.3	9.0	18000
Lv 4	11.0	24000
Lv 5	13 0	30000
Lv 6	15.0	40000

射速

级别	速度	升级价格
Lv.1	43	–

装弹速度

级别	速度	升级价格
Lv.1	70	–
Lv.2	57	9000
Lv 3	34	18000

装弹数

级别	数量	升级价格
Lv.1	10	–
Lv.2	12	10000
Lv 3	14	12000
Lv 4	17	15000
Lv 5	20	20000
Lv 6	24	25000

专有升级项	价格
射速变为12	8000



价格：15000

火力

级别	威力	升级价格
Lv.1	0 4	–
Lv.2	0.5	7000
Lv.3	0 6	14000
Lv 4	0 8	18000
Lv 5	1.0	24000
Lv 6	1.2	35000

装弹速度

级别	速度	升级价格
Lv.1	71	–
Lv 2	58	5000
Lv 3	35	15000

装弹数

级别	数量	升级价格
Lv 1	30	–
Lv.2	50	7000
Lv 3	100	15000
Lv.4	150	20000
Lv.5	200	25000
Lv 6	250	35000

专有升级项	价格
威力升至1 8	100000



价格：43000

火力

级别	威力(近)/(远)	升级价格
Lv 1	6 0 2 0	–
Lv 2	7 0 2 4	25000
Lv 3	8 0/2 7	28000
Lv 4	9 0 2 9	32000
Lv 5	10 0 3 4	40000
Lv 6	12 0/4 0	60000

装弹速度

级别	速度	升级价格
Lv 1	90	–
Lv 2	72	8000
Lv.3	45	15000

装弹数

级别	数量	升级价格
Lv 1	12	–
Lv 2	14	10000
Lv 3	16	12000
Lv 4	20	16000
Lv 5	24	18000
Lv 6	28	25000

专有升级项	价格
装弹数升至100	60000



价格：43000

火力

级别	威力	升级价格
Lv.1	13 0	–
Lv.2	15 0	25000
Lv.3	17.0	30000
Lv 4	20 0	25000
Lv 5	24 0	50000
Lv 6	28 0	70000

装弹速度

级别	速度	升级价格
Lv.1	110	–
Lv.2	90	15000
Lv.3	60	20000

装弹数

级别	数量	升级价格
Lv 1	6	–
Lv.2	8	15000
Lv.3	10	20000
Lv 4	12	25000

专有升级项	价格
威力升至50.0	150000



价格：77700

火力

级别	威力	升级价格
Lv 1	25	–
Lv 2	30	62000
Lv 3	35	78000

装弹速度

级别	速度	升级价格
Lv.1	55	–
Lv.2	46	20000
Lv.3	28	30000

装弹数

级别	数量	升级价格
Lv 1	7	–
Lv 2	10	30000
Lv 3	14	40000

单发火箭筒



最强武器，一击必杀

价格 30000



二周目时可购买

价格 1000000

Chicag.Typew er



完成通关后的奖励模式"Assignment Ada"后再次开始游戏就可购入，无限弹药，威力巨大，价格1000000。



价格：28000

火力

级别	威力	升级价格
Lv 1	2 0	–
Lv 2	4 0	25000
Lv 3	6 0	45000

装弹速度

级别	速度	升级价格
Lv 1	104	
Lv 2	87	18000

装弹数

级别	数量	升级价格
Lv 1	5	–
Lv 2	7	25000
Lv 3	10	40000

专有升级项	价格
追加自动跟踪功能	30000



价格：隐藏的奖励武器无价

火力

级别	威力	升级价格
Lv 1	30	–
Lv 2	35	40000
Lv 3	40	50000
Lv 4	45	70000
Lv 5	50	90000
Lv 6	60	120000

装弹速度

级别	速度	升级价格
Lv 1	110	–
Lv 2	86	25000
Lv 3	55	50000

装弹数

级别	数量	升级价格
Lv 1	3	–
Lv.2	4	15000
Lv.3	5	20000
Lv 4	6	25000
Lv 5	7	35000
Lv 6	10	50000

专有升级项	价格
无限弹&威力增至99	9200000



价格 4000

功能 提高Red9射击的精确度。



价格 4000

功能 提高TMP射击的精确度。



价格 7000

功能 提高Rifle的瞄准距离

Scope



价格 10000

功能 提高Semi-Auto Rifle的瞄准距离



价格 4000

功能 为Semi-Auto Rifle增加红外线功能，可以通过这种瞄准镜看到游戏后期出现的一种可以再生的敌人体内的寄生虫。



价格 8000

功能 为Mine Thrower增加远距离瞄准的功能。



如果升级改造得当 手枪完全可以成为…一般… Normal…度下的敌人…万无一支的人箭筒绝对是对付Boss的利器 推荐购买！



由于PS2版《生化危机4》的里昂篇的剧情部分与NGC版并无二致，所以本攻略的流程均以各章节的完成步骤为主，具体剧情请大家参看总第122、123期合刊中136～141页由多边形撰写的NGC版剧情小说。本次攻略以欧版的Normal难度为准，重点将放在流程部分、BOSS和主要敌人的打法、隐藏要素，以及贵重品的组合上。

Chapter 1 Murder's Nest 杀人魔之巢穴

Chapter 1-1

山间小道

1.在起点前的位置有3只乌鸦，击毙它们会有金钱和弹药的补充，以后看见乌鸦就不要放过了。

2.进入民居后，击倒屋内的1个村民后上2楼取得弹药，屋外还有3个村民。

3.在2条绊索式炸弹的中央地面上，靠左侧的地方有1个捕兽夹，可以用刀或枪将其触发。

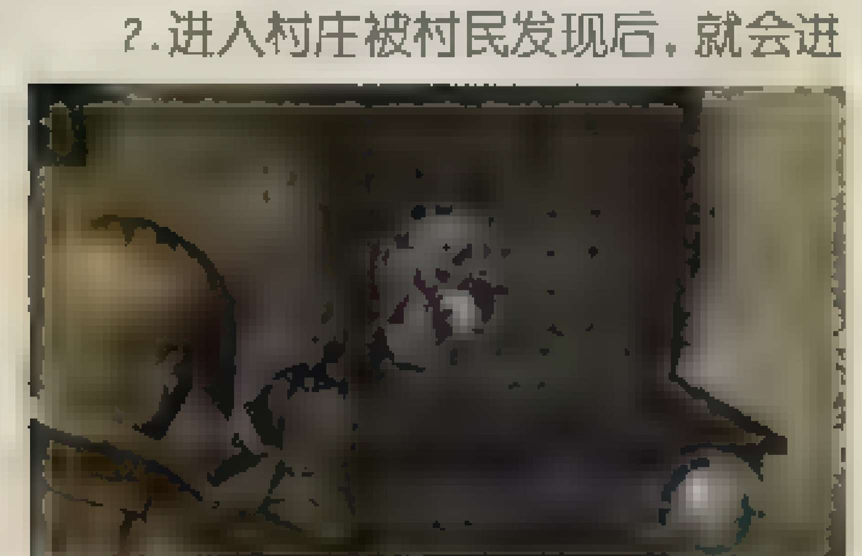
4.如果帮助了路边被捕兽夹困住的狗，以后会获得好报的。



村庄中心

1.首先，里昂可以用望远镜观察一番村内的情况，与他同行的当地警察已经被村民抓住活活烧死。

2.进入村庄被村民发现后，就会进入村庄中心的战斗。南侧村长家方向的大门前是一条直道，且无隐蔽物的单纯地形，在村内搜刮足够的弹药后可以把敌人引来这里。2层民家对面的小屋，取得2层民家中的霰弹枪和足够的弹药后可以守在该小屋内的门口前，敌人同样只能以直线挤进来。也可以呆在高高的了望塔上以逸待劳，不必担心村民的攻击，拖到时间结束为止。击倒15个村民(如果进入过2层民居则升为18个)；或者坚持6分30秒（如果进入过2层民居则升为7分30秒）即可过关。



农场

1.不要错过这里的7个蓝色吊牌，这是一个有奖励的迷你游戏。

2.先射断支撑的木条把粪池的盖子关上，再击落贵重品，否则只能卖原价的1/10。

废弃村落

1.小心村民中途推下的大石，首先连点×，然后注意画面上是□+×还是L1+R1。

2.注意坑道顶端的尖晶石和废屋附近树木上的鸟巢。

3.此处的敌人可以不打，直接冲进废屋即可，如果要战斗的话，注意瞄准不要让其掷出爆竹。



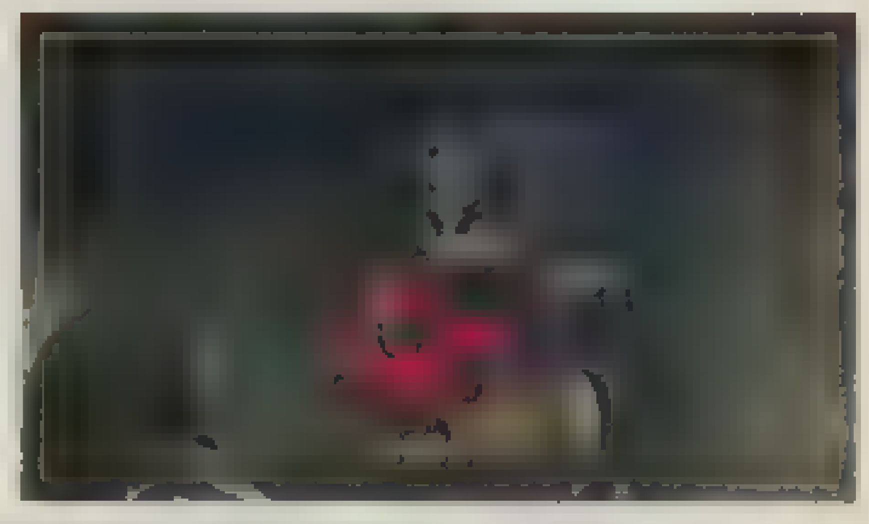
4.进入废屋里间，从大柜中救出路易斯。

Chapter 1-2

溪谷

1.注意一开始村民的QTE回避，出门时有武器商人和打字机。

2.溪谷中需要收集2块石牌的碎片，其一在右侧的山顶上，另外一块在左手边小屋的房顶上，均在宝箱内。这里村民非常多，注意利用场景内的油桶。集齐2块后组合在一起就可以打开通往工厂的大门。



工厂和村长官邸

1.厂房内有许多持爆竹的敌人，我们可以利用“Crouch”隐蔽在铁箱后躲避爆炸，地面上还有很多捕兽夹。



2.打破窗户的木板可以进入里间获得贵重品。

3.水池里的鱼可以自己食用补充体力，也可以拿去卖钱。

4.村长官邸后门粪池上的贵重品的取得方法与农场处一致。

5.按“↑、←”的顺序转动邪教徽章的水晶就可以打开村长房间的门。

Chapter 1-3

村长官邸

1.楼梯转角的厕所内有1个村民，天知道他在里面干什么……

2.村长官邸外有电锯男和3个村民，利用狙击可以有效率地解决他们。

3.另外，通往村庄的道路上还有2批村民，2个守在小屋附近，4个守在大门前。

村庄加岩洞

1.轻松消灭村庄内的敌人，利用在村长房间得到的钥匙打开村中央有红色邪教标记的门。

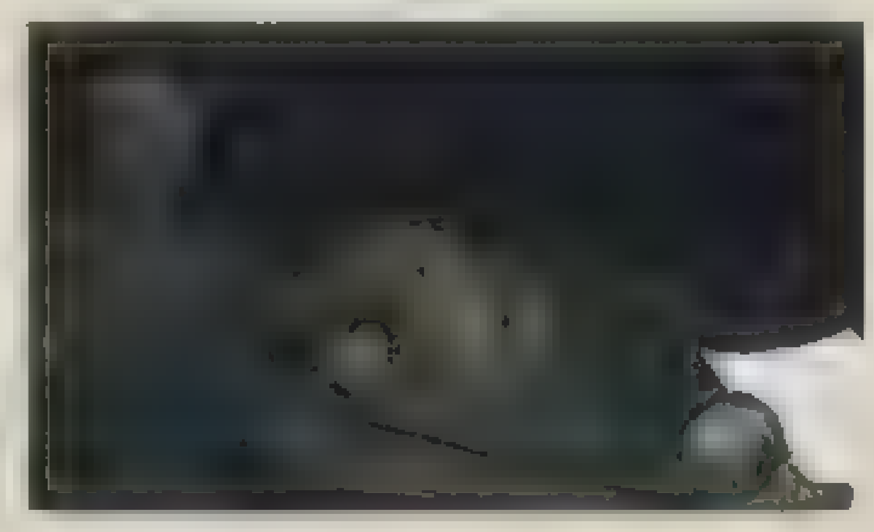
2.进入岩洞前，击落里间天花板的油灯可以得到尖晶石，岩洞内也有不少宝物，当然少不了的是贵重品，可以先击落岩洞中心的油灯，这样会看得清楚些。

墓地

1.此处共有5个蓝色吊牌，别错过。

2.解开教堂后门的双子家纹的机关密码是“3、3、3、4、4、4、3”，解开后可以取得绿色猫眼石。

3.悬崖吊桥旁的小屋内，放着文件的桌上的小木箱中有一条蛇，砍箱子时请连续挥动小刀2下，砍死蛇后可以获得鸡蛋。



4.悬崖吊桥处也有3个蓝色吊牌，击碎这最后的3个就凑齐15个了。

采石场加沼泽

1.采石场中央的一群乌鸦建议投一枚高爆手雷或闪光手雷就可以一网打尽。



2.搜刮完全部道具后，可以顺便去武器商人处换取蓝色吊牌的奖励　手枪“Punisher”。

3.进入沼泽前，村民们又推翻了一颗大石，这时又是我们的QTE显神威的时候了。

4.沼泽中的敌人数量一般，可以利用他们追击里昂的特点，引诱他们引爆自己设下的炸弹陷阱。

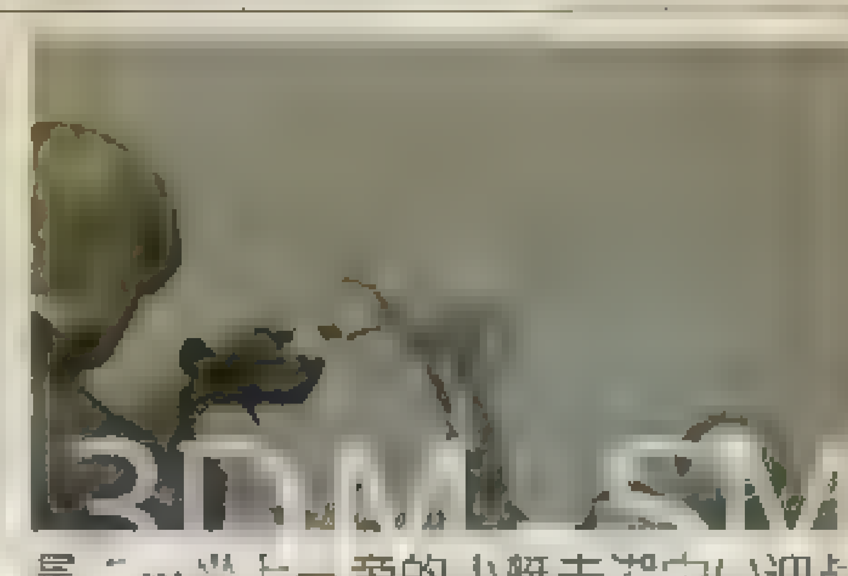
5.注意湖中心树上鸟巢内的贵重品。

湖

1.注意沿路树木上的鸟巢，内有贵重品。

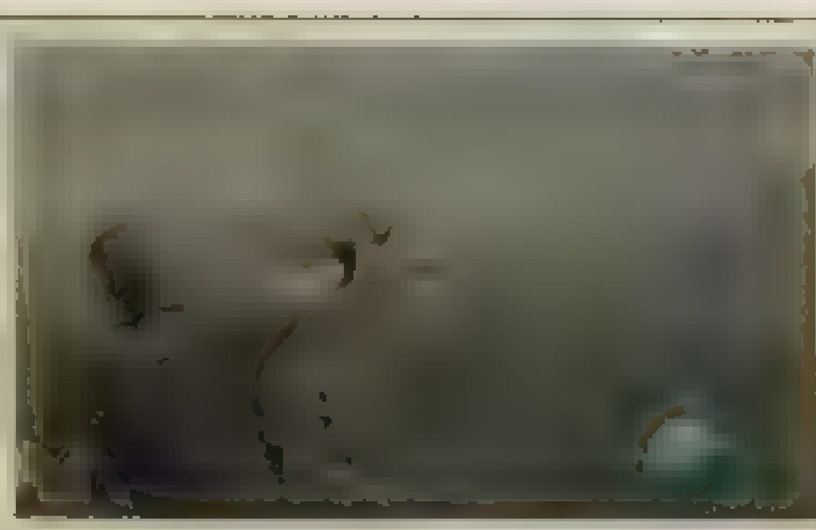
2.先直走来到高坡上，在这里可以看到村民将送里昂来村里的警察尸体投入湖中，然后被Del Lago吃掉。

3.先save，站在码头最靠近湖面的位置，朝水面开6枪，迎接你的将会是……坐上一旁的小艇去湖中心迎战BOSS吧。



里昂的医药小知识 黄色药草可以提升1小格体力 但是它和红色药草一样并不能直接使用。打算治疗时可以按黄+红、黄+红+绿组合 但黄+红也不能直接服用。蓝色药草在本作里算是功成身退了。

BOSS 大鱼 DEL LAGO



对付大鱼的惟一武器是小艇内的鱼叉，它的瞄准投掷方式与普通武器一样。当大鱼将小艇拖向水中的浮木时，切记不要贪心想多扎2下，要预先移动小艇避过浮木，否则会被撞翻落水。除了被浮木撞翻外，当大鱼突然在小艇前方潜入水底，那是它准备180度回身撞向小艇的信号，这时预先向左右两侧移动就能够躲避。如果不幸被撞翻落水，玩家必须连打×键游回小艇，否则会被大鱼一口吃掉。如果大鱼突然潜入湖底不冒头时，我们应该马上手持鱼叉观察屏幕的提示，当看到红色的三角箭头出现在左或右侧时，就马上转动视角找到大鱼冲来的方向。在其接近时，把握好距离可以连扎2次。打败大鱼后，不要以为这样就轻松了，勾住大鱼的小艇船锚的绳索还缠在里昂的腿上，此时必须连打×键用刀割断绳索，否则被大鱼的尸体拖入湖里就会活活溺毙。

Chapter 2 Hideous Hallucination 可怕的幻觉

Chapter 2-1

湖

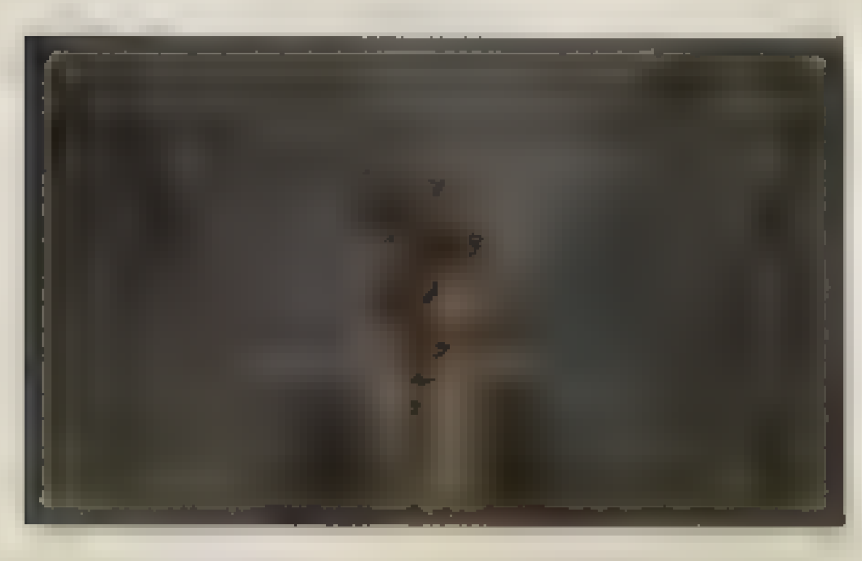
1.湖里的鱼也可以打来吃或卖掉，作个幸福的渔夫吧。

2.返回打大鱼前的码头往沼泽方向走，这里会碰到4头变异犬，如果重新上船可以用鱼叉打狗。

3.从武器商人的下屋左侧的通道上房顶，此处有贵重品。

水坝

1.面对首次出现的寄生体村民，以后都可以统一使用闪光手雷对付，除了分离式寄生体以外。



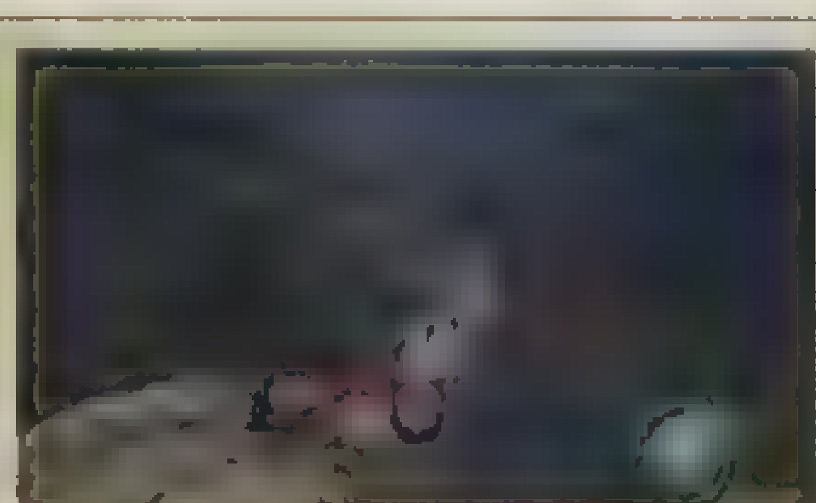
2.在下水坝之前就可以在山崖上先将作为浮桥的木箱击落。

3.先去尽头的木台上关闭水坝的闸门，这样原本的水帘洞就可以通行。

4.回到中央通路时会出现1批村民，可以回到浮动木箱上引诱他们站在水边的位置，这样可以将他击落水中。

5.中央通路上方的钢架上有贵重品，取得水帘洞内门上的任务道具后，乘小艇返回采石场武器商人处。

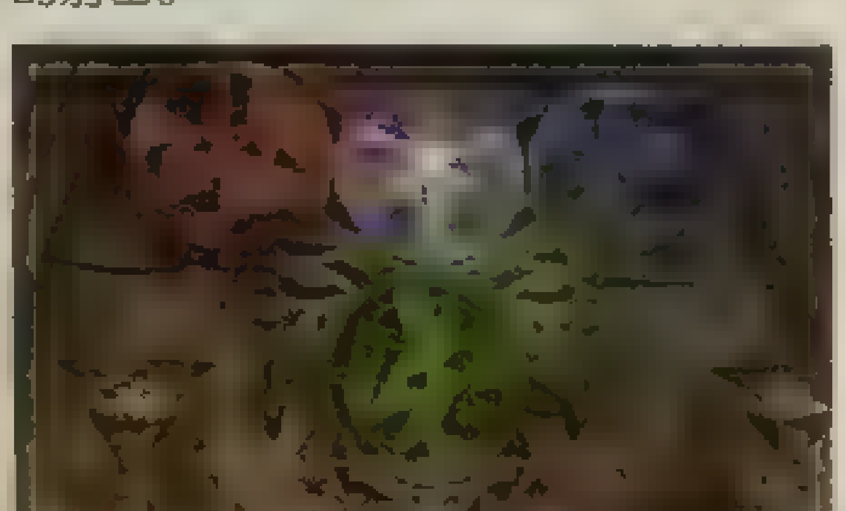
BOSS 巨人 EL GIGANTE



注意与其保持距离，巨人近距离的拳击或脚踩由于视角原因是较难回避的，坚持游击战术。如果被巨人抓住了的话，一定要搓左摇杆挣脱。巨人的树木横扫和冲撞是可以用QTE回避的。给予其一定伤害后，巨人体内的寄生虫就会破体而出。这时既可以用普通火力攻击寄生虫，也可以近身按×跃上巨人头顶用小刀砍，一次最多可以砍8刀，相当于巨人的一半体力。不过在挥刀前要注意屏幕上的QTE提示，随机出现□或×键，一旦按错了就会被巨人抓住从背上扔下来。如果之前在1-1中，玩家救助了路边的小狗，在这里坚持一会，小狗就会出现并吸引巨人的注意力。

教会

1.从悬崖吊桥前往教会，前进的道路上会有2头变异犬，在教会的门口还有1只，注意它在中近距离会闪躲我们的射击。



2.利用之前的水帘洞内取得的任务道具打开教会的门，从左侧登上2楼，中央的吊灯只要在跳跃的过程中连续按×就能跃到对面。

3.按照图示的形状转动彩色机关，成功合成后就能够打开关押阿什莉的房间的铁闸，救出阿什莉后2人准备一起逃亡。

4.如果里昂跃下梯子后，暂时不接阿什莉，移动右摇杆往上看的话会遭到女生的大骂，但如果离远点用狙击枪看呢？

Chapter 2-2

教会、岩洞和村庄中心

1.可以射击教会门口的小车，利用它来冲击晕地的村民，进入岩洞前注意树枝上的鸟巢，另外也可以返回教会内对付2个持弩的邪教徒。



2.在岩洞内的武器商人处可以购买手枪Red9和它的枪托，该武器可以作为日后的主力手枪使用。

3.村庄内的敌人不多，均隐藏在通往农场的道路附近，地面上还有捕兽夹，有部分敌人有机会爆出寄生虫。

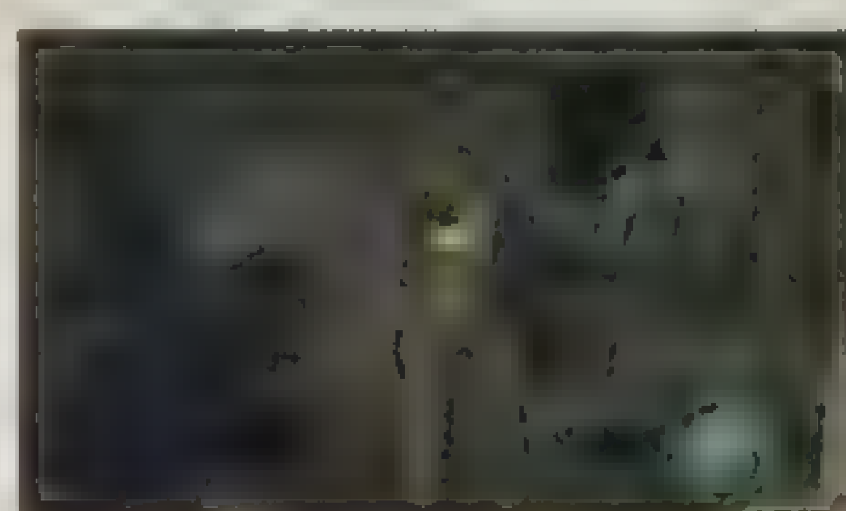
农场和独立小屋

1.进入农场后在道路右侧会看见一个大铁箱，在旁边按○可以让阿什莉暂时躲在里面，敌人不会发现她，里昂就可以放手和敌人作战了。解除危险后再按1下○，里昂就会吹一声口哨，以此为信号的阿什莉会打开箱子跑回里昂身边。这是接下来的章节中会运用到的技巧。



2.农场的敌人多集中在2层的小屋附近，另外该小屋内1层的地面，以及通往独立小屋的道路上都有捕兽夹。

3.独立小屋的战斗有2个胜利条件：一为至少打倒40个村民；二为坚持5分钟。2层的3个窗户旁都有木柜，利用它来堵住窗口可以消耗差不多1分钟的时间。当战斗进行到2分30秒时，村民就会利用梯子从2楼爬进小屋，与此同时路易斯会提示里昂一起上楼抵抗。在2层必须注意的一点是，每隔大概20秒就得去将3个窗户的梯子推倒，否则村民会越聚越多。战斗结束后，切记要打扫战场。



4.如果在战斗中持续向路易斯攻击的话，他会骂你一句“傻瓜”，然后……

Chapter 2-3

崖下小道（左）

1.武器商人旁的小屋内有打字机，屋外的机关扳向左或右可以开启2条道路，接下来先分析左侧的道路。



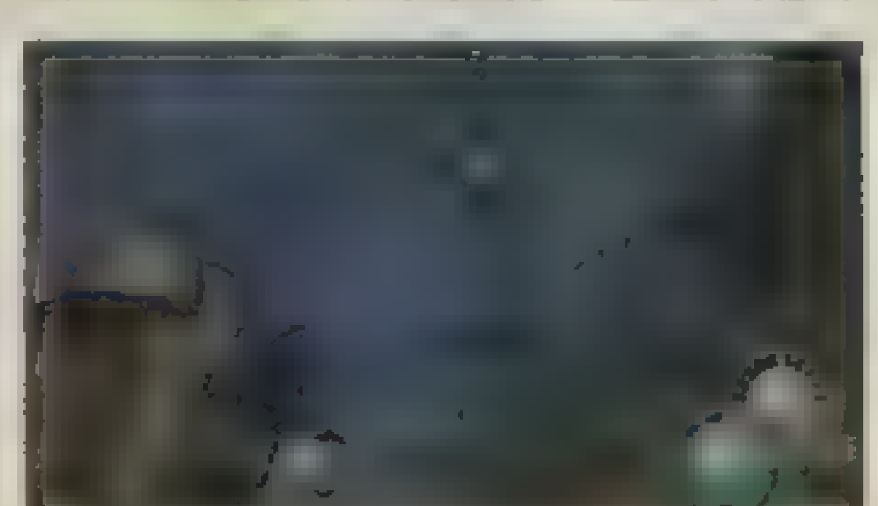
2.善加利用让阿什莉躲藏的大铁箱。跳下中央的空地后，电锯姐妹花就会出现。可以先爬上身后的梯子，正前方的梯子上去后会被村民夹攻。用霰弹枪将2层近距离迫近的村民解决，同时也要将梯子踢倒。以电锯姐妹花的AI有较小的几率会绕另一侧的梯子，这时应开枪吸引其注意力，不奏效的话就直接跑向另一侧阻止她们上2层。AI会愚蠢地反复尝试将梯子扶起来，站在高处的里昂可以轻松折磨她们。打败她们后，记得在其一的身上取得下一道门的钥匙。

3.先让阿什莉躲在道路尽头的大铁箱内，然后跑回入口附近，利用工事来对付村民们。

4.入口右侧的小屋内的窗户可以击破，翻出窗户后的通道尽头有贵重品。

崖下小道（右）

1.进门后前进不远巨人就会在背后袭来，注意阿什莉的提示，当巨人经过时击落悬崖上方的巨石。该巨人的体力量化起来等于16次寄生虫的小刀攻击，即只需要击倒其2次就能够打倒他了。如果他倒下时，你处于他的正前方的话，要注意画面的QTE提示，被他压住可是即死的。



2.出口的钥匙在第2间小屋内，贵重品在山道上方悬挂着的木桶上。拿到这最后1个挂饰，我们就可以组合出1个完整的舞会假面。

缆车道

1.在武器商人处可以整理道具，小屋内也有打字机。在上缆车之前，可以先将对面的2个村民狙掉，防止一会儿在缆车上被左右夹击。

2.乘坐缆车时，对面一共会出现6



[illegible] 当游戏进行到村长家附近的地下水道[illegible] 这里[illegible] 一条[illegible]值[illegible]，小鱼价750。堂堂国家政府直属特工用手雷炸鱼，闻所未闻吧？

批敌人，3个与2个1组的敌人可以利用狙的穿透性制造一箭双雕，甚至三雕。

3.下层右侧的岩石通道内工事前的1个村民持有爆竹，2层还有1个村民。在2层的尽头取得贵重品后，我们就可以组合出1个完整的啤酒壶。

4.从下层左侧的道路前进，沿途有武器商人和打字机，在此做好调整准备迎战村长。进入屠杀小屋被村长击倒后，注意屏幕的QTE提示。

BOSS 村长比托雷斯·门德兹 Bitores Mendez

第1形态的村长转身比较缓慢，我们要做的是与其保持中距离，注意并不是远距离。因为距离一远的话，村长就会利用钩爪跃至里昂的面前。第1形态的村长的弱点在脊椎，另外初始位置右侧的油桶也可以利用一下。当给予其足够的伤害后，村长就会进入第2形态。该形态舍弃了腿部，直接以背部的勾爪在房梁上活动。扔1个闪光手雷就可以令其直接摔下来。燃烧手雷比高爆手雷可以给其带来更大的伤害。如果之前购买了火箭炮，最快捷的办法就是先扔1个闪光手雷，然后直接以



火箭炮1发KO。村长的奖金是30000，与一枚火箭炮的价格相等。如果为了节省资金的话，可以在1层和2层灵活跑动，让其失去目标，然后利用狙击枪击落村长。屠杀小屋内有许多道具，不要忘记打扫战场。

古堡入口

1.坐缆车返回山谷，利用村长的眼



球打开通往古堡入口的大门。

2.沿路前进一段距离对面会有1辆卡车冲过来，击倒卡车里的司机就可以使其停下来。正常情况下直接向前冲的话，背后的卡车里会冲出1群村民。但是如果里昂背对着古堡，面向着卡车往后倒着走的话，村民是不会冲出来的。但在这条路上只要你一转身，村民还是会冲出来的。

Chapter 3 Lost Piece 失落的碎片

Chapter 3-1

古堡入口

1.武器商人的小屋周围有许多道具，在这里可以购买：L号装备箱、古堡的宝藏图、手枪Blacktail、左轮手枪Broken Butterfly、霰弹枪Riot Gun、半自动狙击步枪Rifle(semi-auto)、地雷枪(Mine Thrower)、半自动狙击步枪的瞄准镜Scope(semi-auto rifle)、地雷枪的瞄准镜Scope (Mine Thrower)。推荐大家购买L号装备箱、古堡的宝藏图、霰弹枪、半自动狙击步枪和它的瞄准镜。其中的半自动狙击步枪是一直可以用到通关的主力武器，可以花钱改造。原村庄处的霰弹枪和狙击步枪可以大甩卖了。





2.沿城壁一直前进，平台上的2个敌人可打可回避，遇见投石器的时候，可以狙击投石器左侧的油桶。

3.来到城门前，这里有3个投石器呈三角形分布。可以先在楼梯处狙掉对面房屋上方的投石器旁的油桶，注意房屋内还有1个戴铁头盔的敌人，攻击头部对其是无效的。小屋左侧的小路尽头有贵重品。快速冲入小屋内，让阿什莉呆在这里，然后到门口去狙掉对面左侧的投石器旁的油桶。此时差不多会有2个敌人从出口处冲过来，不放心的话可以先击倒他们俩再搞定最右侧的投石器旁的敌人，这里没有油桶。最后，将大炮摇出来后打破城门。

兵器库加内城门前

1.此处的解谜是将1层的银剑与2层的金剑分别取下，然后再互换位置。

2.一上2楼就会面对不少邪教徒，拿好霰弹枪作准备。同时，1楼也会不断派出增援，部分邪教徒会绕楼梯口的另一侧接近里昂。最后，1楼门口还与1个红衣邪教徒。

3.发生剧情后，直冲进对面的门内。小屋里3名敌人，在门口旁的小窗可以狙掉对面的弩兵。道路尽头的门前有2个盾牌兵，可以用霰弹枪轰爆他们的盾牌。

4.内城大门的钥匙在尽头的房间的宝箱里，一取得钥匙后，房间里会涌入大量的邪教徒。利用房间内的炸药桶可



以提高战斗效率。

会客大厅

1.与萨拉扎的剧情发生后，正前方被石壁封闭，需要3枚石板才能重新开启。石壁正对面的高墙上有贵重品。



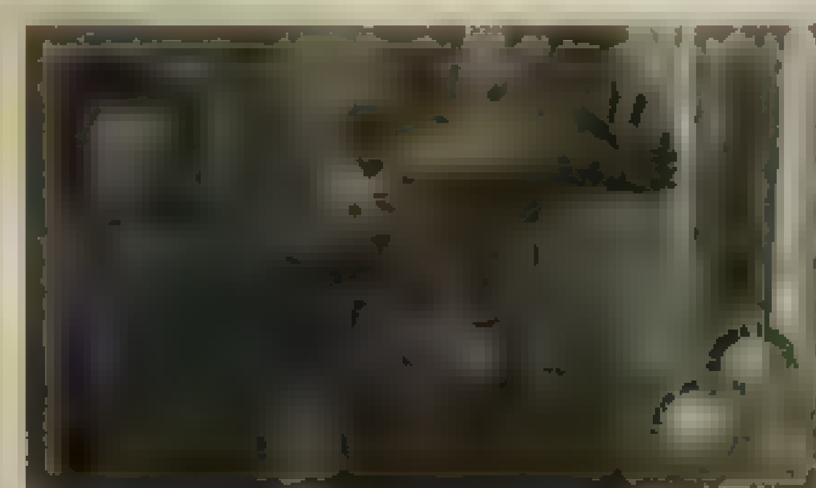
右转进入侧门后一直前进，在两个喷火的马头石像前右侧的画上取得监狱的钥匙。

2.利用壁画上的钥匙打开入口旁的门，监狱内有1名盲眼铁爪兵在等候着里昂。击败该小BOSS后，进入其原来的位置拉下开关，使马头停止喷火。

3.从监狱出来后，可以利用过道内的油灯攻击敌人，而马头石像前则有2个弩兵和1个爆竹兵，里屋的左侧也有1名空手邪教徒。

BOSS 盲眼铁爪 GARRADOR

冲进监狱后要急转身逃跑，因为盲眼铁爪兵也会同时追出来。打这个小BOSS有以下两条禁忌：一，禁止随便跑动；二，禁止无目的开枪。而盲眼铁爪的打法也是多种多样的：一，拿狙击枪直接打他背上的寄生虫，待其寄生虫破体而出，当他的晃动结束后，利用他的半转身还可以补上1发。二，利用盲眼铁爪只能听声辨位的特点，射击房间两侧的铜钟，待其冲向铜钟将爪子插在墙壁里或是露出破绽后就发起攻击；三，如果想节省弹药，



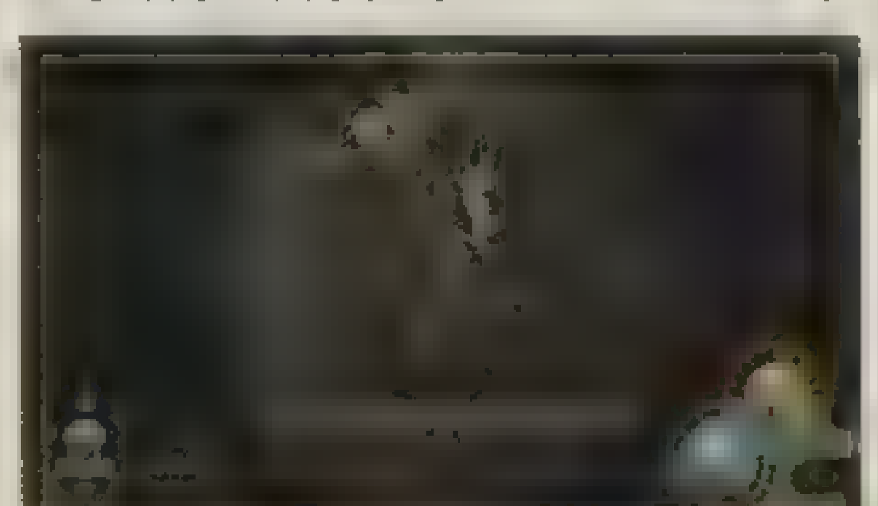
在其将爪子插在墙壁里拔不出来时，可以直接上去拿小刀切割他背部的寄生虫；四，由于该BOSS只会以直线或是最短的距离冲向里昂，所以可以尝试与BOSS呈一直线后站在墙壁前开枪，然后赶紧朝两侧跑开引诱其用铁爪插墙。

圣水大厅

1.把狙击枪拿好，一进门就马上把红衣邪教徒两侧的弩兵狙掉，解除远距离威胁。这里的敌人多数持盾。

2.进入对面下层的房间后，这里的机关需要让里昂和阿什莉一人站在房间一角的黄色地板上。

3.机关开启后，敌人会不断从房间门口冲进来，最安全的打法是呆在房间里守株待兔。房顶的天花板上也会掉下



来几次敌人，每次1个。走出大厅后，背后两侧的2楼两角还有2个弩兵。

4.回到圣水大厅摇动机关，放下前往大厅后半部分的阶梯。注意阶梯放下后有1群手持大型镰刀的邪教徒从2层冲下来。

5.将阿什莉扛上2层后，立即退回靠近水面的平台，在此狙击2层企图抓走阿什莉的敌人。其间也得注意1层还有些敌人会从后方冲上来。

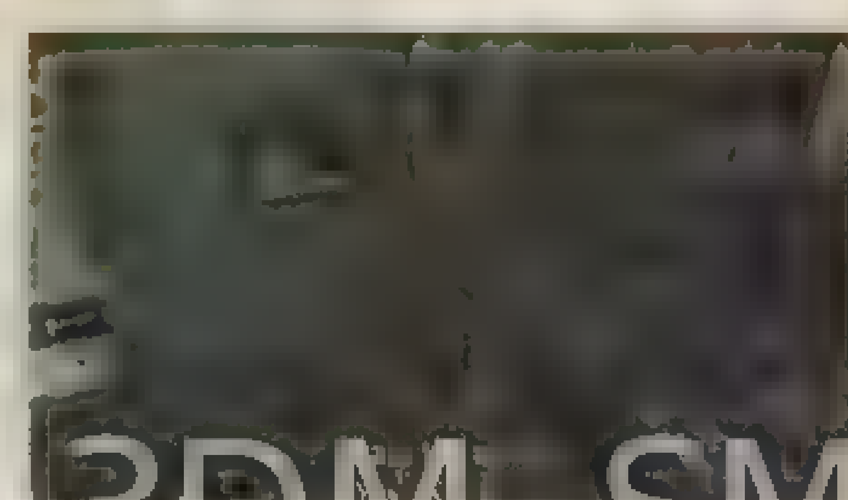
6.进入圣堂后直接往对面的尽头走，阿什莉会被机关捉走。圣堂内有武器商人，可以整理装备。在3-1可以玩射击迷你游戏，奖品是角色或敌人的人物模型，出现地点一般都在记录点旁边的蓝色门内。现在不玩也没有关系，以后还会有很多机会玩。

Chapter 3-2

地下水路加圣堂

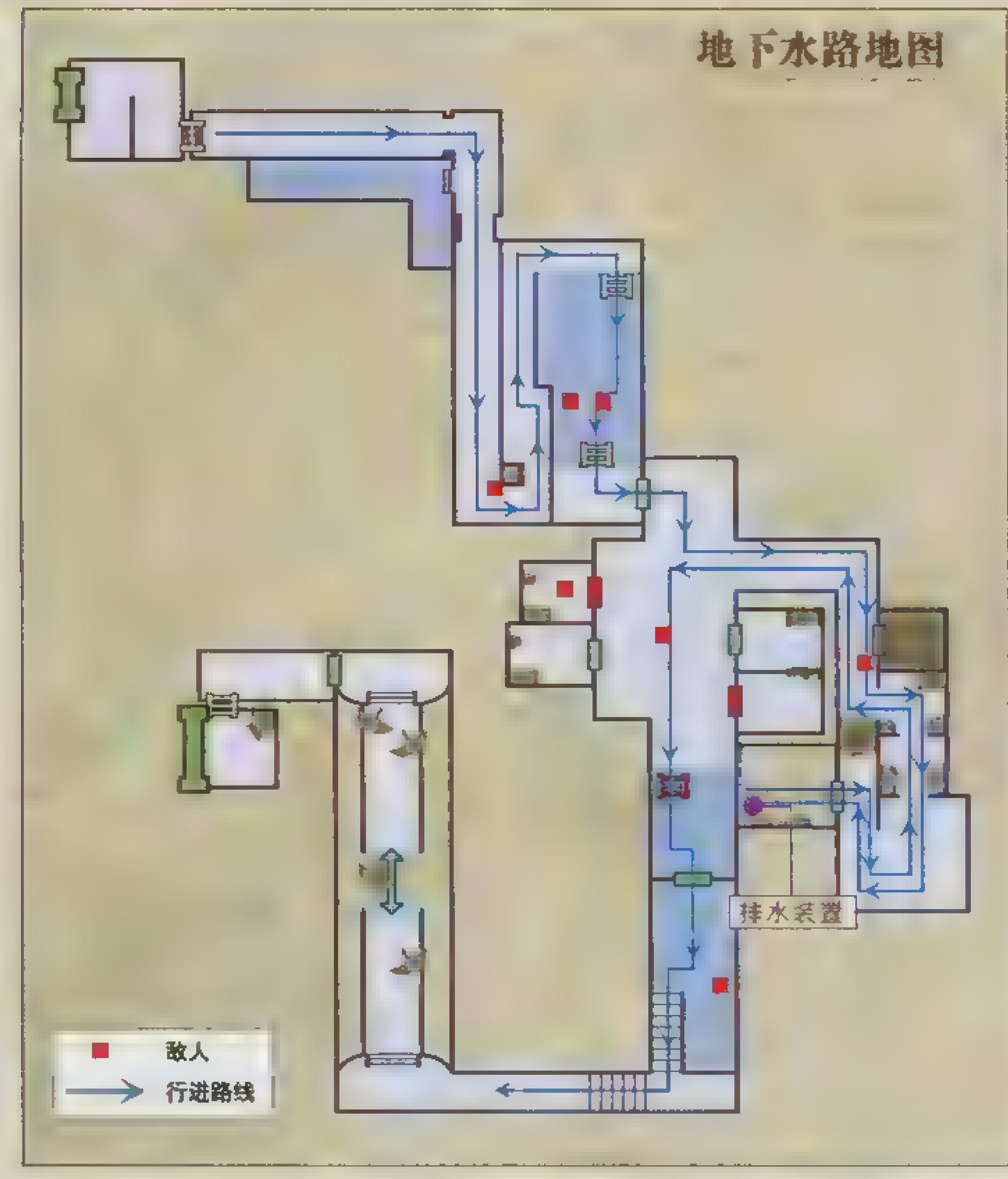
1.直走后在拐角处拿狙击枪瞄准正前方通道尽头，你会看见一个类似于昆虫的隐形怪物在不断喘气，不要犹豫马上开枪。继续前进，在下水道水池里也有2只昆虫，如果直接走到梯子处会吸引它们的注意。倒退着走到适当距离，在侧面狙掉它们。

2.在昆虫满布的房间内，我们的任



务是从左侧通道进入水阀室，控制其使水池退水，然后原路返回，从水池对面

我有一只老母鸡 在村庄执行任务的时候，经常可以拾到好吃的鸡蛋。看到可爱的老母鸡，不要……可以在……
下蛋。白蛋、茶蛋、金蛋依次卖300、600、3000。



2层右手边的门离开这里。

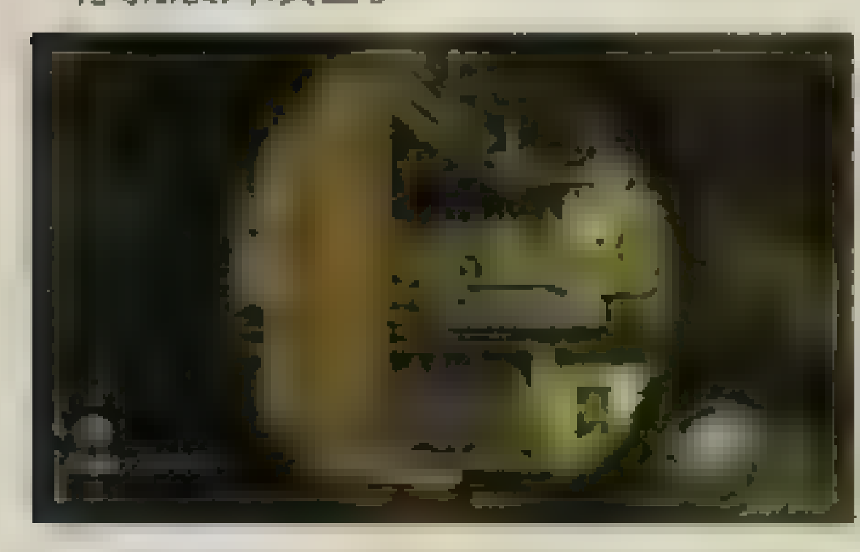
3.弧形刀锋机关只要把握时机就能轻松通过，然后就能离开下水道。

4.在圣堂2层朝楼下的敌人扔1枚高爆手雷，然后就可以下去收拾惟一幸存的红衣邪教徒，尽快打倒他后有贵重品。利用圣堂的两处吊灯也可以进入铁门后取得另一个贵重品。

城内迎宾间

1.一进门就会看见1个戴着羊头面具的红衣邪教徒，打开对面的门的钥匙就在他身上。如果你让他跑回中央的机枪台的话，他会启动机枪攻击里昂。

2.如果红衣邪教徒跑回中央的机枪台后，我们可以绕着台子跑圈，待枪声一停就展开攻击。



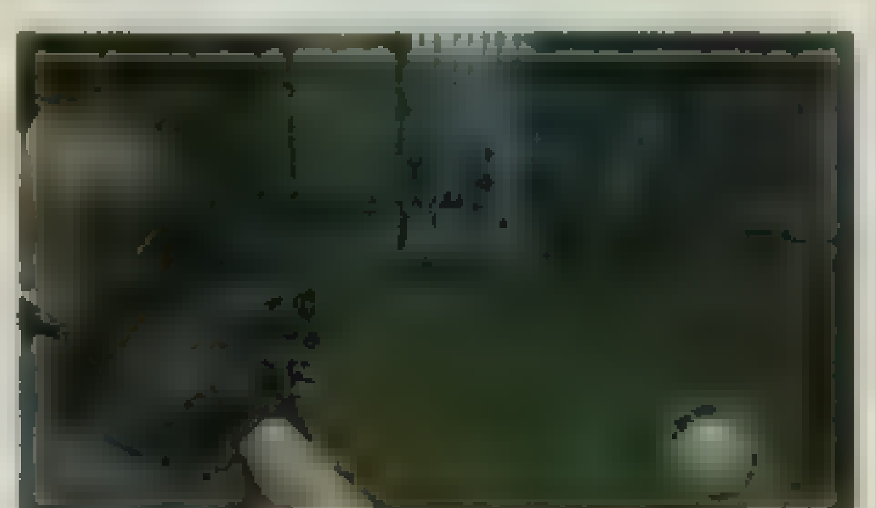
3.利用红衣邪教徒打开迎宾间里屋的大门，这里的谜题解答顺序是4、3、1、2。

4.进入房间后，萨拉扎又派了1群邪教徒来对付里昂。打倒地面的所有敌人后，2层的转角位会出现2次弩兵，每次1个。这时我们可以利用初始位置右手面的侧门登上2层，同时出口方向的大型壁画后会出现2次手持火箭筒的2个敌人。先去白色的门附近按下开关，然后进入2层侧面的小门，击碎狭长通道尽头的花瓶，其底座会露出1个按钮。开门后会有2个火箭筒敌人守在石板宝箱处，先发制人或者退回房间内都可以。

城堡花园

1.在此处只要取得两块“月之碎片”就可以拼成1块完整的石板，用于打开2楼的门。花园里也有许多其他的道具，有兴趣不妨搜索一下。

2.如果你觉得右上地图所示的参照路线不符合自己的战斗方式，可以根据变异犬的出现位置来确定适合自己的路线打法。



Chapter 3-3

会餐室

1.从与艾达碰面的房间的小门可以直达会餐室，先去摇响铁闸旁边的铃铛，然后击碎壁画中的酒瓶，就可以进入铁闸后的房间。

2.进入房间后可以先贴边走，取得闪光手雷。在房间中央走的话，上方的铁笼会落下，四周和上方会不断出现敌人，同时还有一个盲眼铁爪在铁笼中。此处的推荐打法是先扔1颗高爆手雷，然后立即用霰弹枪炸开门锁。如果没有高爆手雷，可以扔闪光手雷。走出铁笼后，盲眼铁爪就好对付了。和其战斗的基本方法和之前3-1基本一致。笼中央的宝箱内有贵重品，取得后从房间内的小门离开前往美术室。



美术室

1.架设桥梁的开关被3个敌人守着，这里会首次出现分离式寄生虫，请大家注意当干掉了宿主后也不可以掉以轻心。

2.从桥梁上走过去时会处于1个腹背夹击的形势，背后的2个敌人会先出现，随后油灯方向的3个持盾敌人也会出现。建议先解决空手的2个敌人，如果3个持盾敌人冲上来的话，可以击落油灯来阻止他们的行动。进入美术室里间后，正对面的小屋里有1个弩兵，建议将其优先解决。



3.美术室里间中央的大玻璃窗内的资源非常丰富，竟然连火箭筒都有！建议大家先留着它，以后会派上用场的。

4.离开美术室后，通道内的武器商人处会售卖加大号装备箱，建议大家购入。

Chapter 3-4

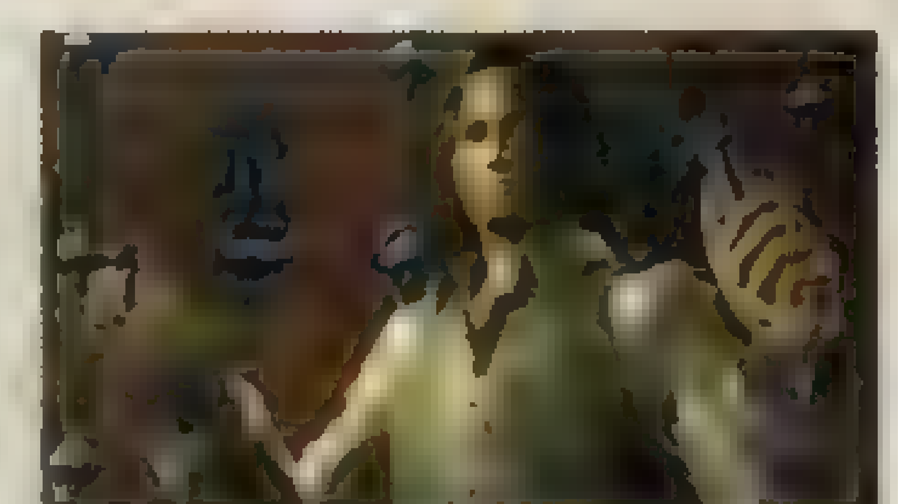
中央礼堂

1.路易斯取得了疫苗样本和药丸，不过他被追来的教主塞德勒杀死了。

2.尽量搜刮一番，然后去中央的突出部利用狙击枪解救阿什莉。方法为射击她身上的3道铁环，注意不要击中阿什莉。

3.救下阿什莉后，又到了考验里昂的枪法的时候了。两侧的门内会冲出邪教徒想抓走阿什莉，如果阿什莉不幸被他们抓住了，在狙击的时候要尽量瞄准敌人的腿部。

4.解决完1批敌人后，阿什莉想跑过去打开礼堂后方的侧门，但是门被锁住了。此时又有1批敌人冲了进来，带头的红衣邪教徒的身上就有钥匙。但是这批敌人里还有2个弩兵，这是我们优先解决的目标。干掉全部敌人后，阿什莉会自动捡起钥匙离开中央礼堂。



书斋

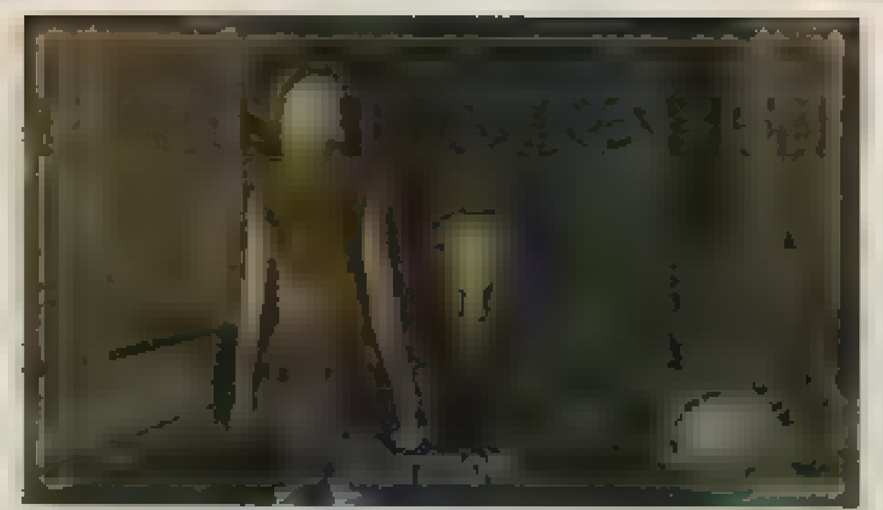
1.从现在开始，玩家需要控制阿什莉，她没有任何攻击武器。要想击败书斋里的敌人，我们需要使用放置在场景里的油灯，站在油灯旁边就可以将它投掷出去。3次油灯攻击可以杀死1个普通邪教徒。

2.第2个敌人处需要摇动2处机关

当我们拾到红 绿 黄三块宝石 (ed, Green, Yellow ...) 竟然能够卖 20000 大洋！

才能打开前进道路的铁闸，所以保险为上还是打倒他吧。

3.左侧的门是之后离开的地点，右边的门是通往储物室。两个房间内都有不少道具，仔细搜索一番吧。阿什莉和里昂会合后，里昂是可以继承她取得的道具和资金的。



储物室



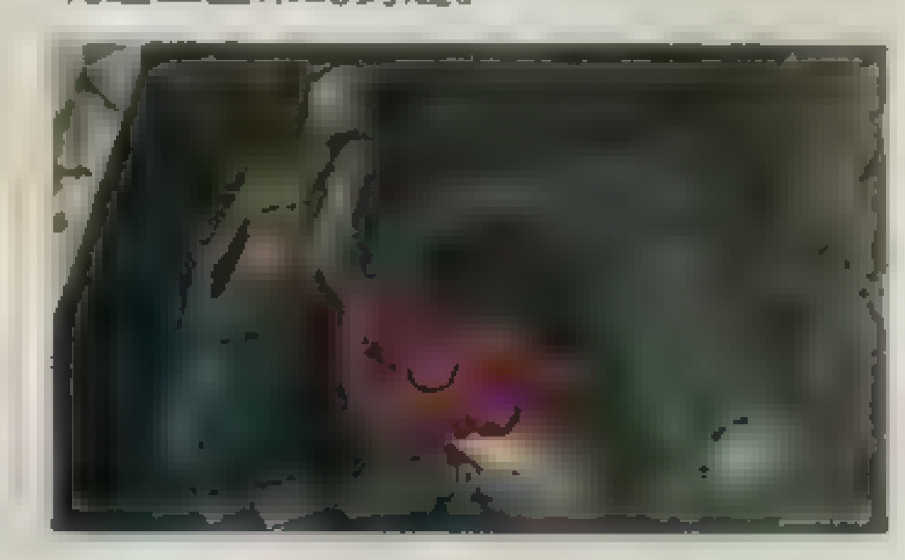
1.首先推开前方的木柜，按下按钮后红色的铁闸会打开。然后从入口左侧的桌子下爬进对面，按下按钮打开灰色的铁闸。这时就可以进入灰色的铁闸门，然后取得壁炉上的拼图石板。按下一旁的按钮后，蓝色的铁闸会打开，而红色的铁闸则会关闭。这时重新返回木柜旁再打开红色的铁闸就可以保证道路的畅通无阻了。

2.储物室的通道一片漆黑，道路两旁还有一些非常骇人的骑士盔甲。来到尽头的房间后，解开中央拼图谜题具体顺序是：参照图上标注的数字位置，按顺序移动6、3、2、5、4、7、8、9、6、5、2、1、4、7、8、5、6、9。然后再将之前在储物室大厅内取得的拼图石板安上去，就可以成功解开该谜题。随后，里侧的门就会打开。

3.进入房间后，注意取得该处宝箱里的贵重品。取得骑士胸甲上的任务道具后，房间门会关闭，骑士胸甲也会180度回旋。这个任务道具的作用是用来打开3 1中会客大厅的石壁。取得该石板后，房间门会突然打开，原本不会动的骑士盔甲都纷纷冲向阿什莉。此处只要稍等几秒钟，让它们基本都冲进房间，然后绕着桌子的另一侧就能够安全跑出房间。如果敌人分头包抄阿什莉的话也不用害怕，直接从骑士盔甲的身旁跑过去就OK了。因为，他们的攻击速度非常慢。

4.按原路一直返回，途中会遇到3个要使用QTE才能回避的骑士盔甲，其中2个在通道内，最后1个则在入口旁。

5.离开储物室后，进入对面带蓝色花纹的门。在房间里的转盘前使用任务道具，直接调查转盘就能够自动使用。然后就可以放下隐藏的梯子，从梯子爬上去后的右手边有不少资金，切记取得。沿路一直前进，阿什莉终于能够顺利返回里昂的身边。



Chapter 4 Plague Origin 灾祸之源

Chapter 4-1

火龙之间

1.与阿什莉会合后，你还记得西侧城壁有一处房间的门被反锁了，气窗的位置还非常的高吗？与阿什莉经美术室、会餐室、与艾达重聚的房间，返回西侧城壁该房间处。里昂会以肩膀扛阿什莉从窗户进入该房间，阿什莉打开门锁后，里昂就可以进去了。内有贵重品和一把左轮。



2.原路返回火龙之间，这里得利用火龙与里昂间的角度差，击落操作火龙的敌人。同时，地面也会有敌人干扰你。打爆3头火龙后，可以在尽头取得石板。

3.坐轨道车返回会客大厅，将3块石板凑齐拼在石壁上就能打开前进的道路。进下一道门之前，可以先去侧面的小道里调查一下。城内有一些塞德勒的画像被调查后会掉落，里面往往是5000的金块。

骑士之间加武器展示室

1.坐轨道车来到城北侧的区域，注意仔细寻找该区域内的道具，一排圣女石像的胸前都有道具，其一还是贵重品。

2.然后可以去武器商人的房间左右两侧的武器展示室或骑士之间，选择的先后顺序不会对流程造成影响。本攻略里选择先去骑士之间，走廊处的2个骑士盔甲需要用QTE躲避。进入尽头的房间前最好让阿什莉等在外面。只要取得房间中心的皇帝圣杯后，房间内就会出现3名骑士盔甲。重点攻击它们的头部，然后操纵它们的寄生虫就会破头而出。将3个敌人的寄生虫都引出来后，扔1枚闪光手雷就可以解决问题。接下来还有第2轮攻击，这次都是拿长柄战斧的公爵骑士，操作他们的寄生虫等级也提升为拥有即死攻击的种类。另外他们的斧头攻击范围也很宽，切记在绕圈时不要靠敌人太近了，具体打法和第1轮一样。

3.进入武器展示室后，我们会碰到一个熟悉的谜题　推石像。将2个石像推至2个机关上，然后阿什莉和里昂也分别踩着2个机关就能打开内室的门。内室的尖刺天花板会慢慢落下，只要击中天花板上的四个角的红灯就能使其停止。进入走廊后最好先把狙击枪拿上，当里昂进入房间后，阿什莉会被铁闸困在外面，与此同时一部尖刺削掘机会朝阿什莉驶来。站在原地狙死负责驾驶的2名敌人就能解除阿什莉的危机。房间的宝箱内有任务道具皇后圣杯，角楼的柜子里还有贵重品。在放置圣杯的石像前有手持镰刀的敌人。



舞会礼堂

1.大门右侧的瓶子里有高几率出现蛇，出口右侧的窗户是可以翻出去的。背后有红色药草，一直前进后在道路的尽头有贵重品。



2.在贵重品旁的窗户处可以连续射击舞会礼堂上方的巨大昆虫巢穴，不会耗费太多弹药就可以将其射落。击落巢穴后，舞会礼堂的地面上会出现许多用于拼凑在贵重品上的宝石。

3.无论是从窗户还是大门进入舞会礼堂，阿什莉都会被昆虫抓走。礼堂内有1批昆虫敌人，要想舒服地打开尽头的机关就先解决它们吧。

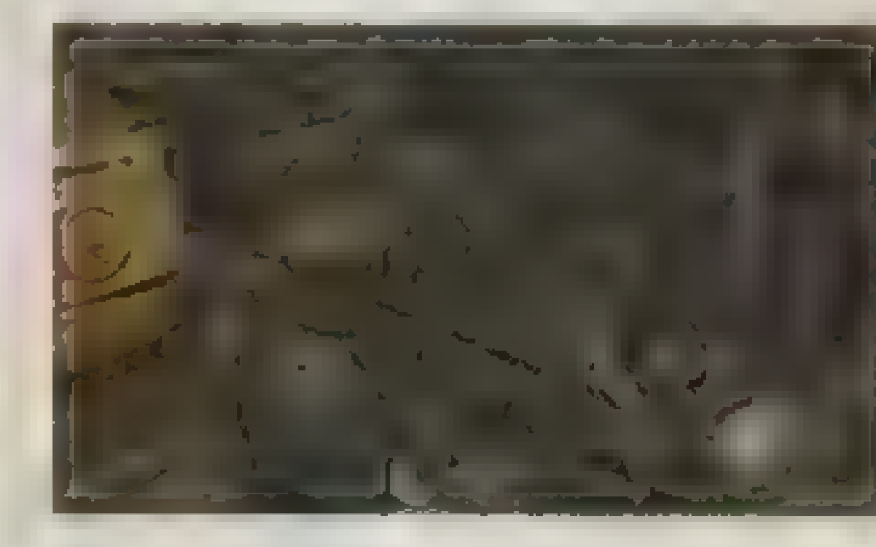
4.注意当机关开至一半时，需要里昂自己用枪械击碎钩住吊桥的锁链，霰弹枪1发即可。

时钟塔

1.外围有一些敌人镇守，远处的投石器也会不断攻击，把握机会进入时钟塔内部。

2.击碎卡住齿轮的3处木条后，就可以在顶层开动时钟，打开1层的大门。在1层行进的过程中，注意每层上的弩兵。当来到1层时，还会有1批敌人，2层也会出现爆竹兵。如果不想战斗的话，行动一定要快。

3.出门后左手边有打字机，正前方桥上有3个持盾的敌人冲过来，可以用狙击枪对付他们。



4.桥对面的2个窗户内会不断出现敌人，可以选择守在任意一侧，注意这里有1名敌人持有火箭筒。打倒羊头面具敌人可得贵重品。

城主之间

1.在此守卫的是2个盲眼铁爪和1批敌人，可以每狙死1个普通敌人就退出房间1次，那么敌人的配置就会归位。这里是本游戏的难点，推荐给大家1个最简单直接的打法，直接拿火箭筒对准其中1个盲眼铁爪轰，爆风会有很高几率炸死另一个。1个盲眼铁爪值15000，2个正好等于1个火箭筒，正所谓破财挡灾嘛。之前在美术室拿到的火箭筒就用在这里吧。

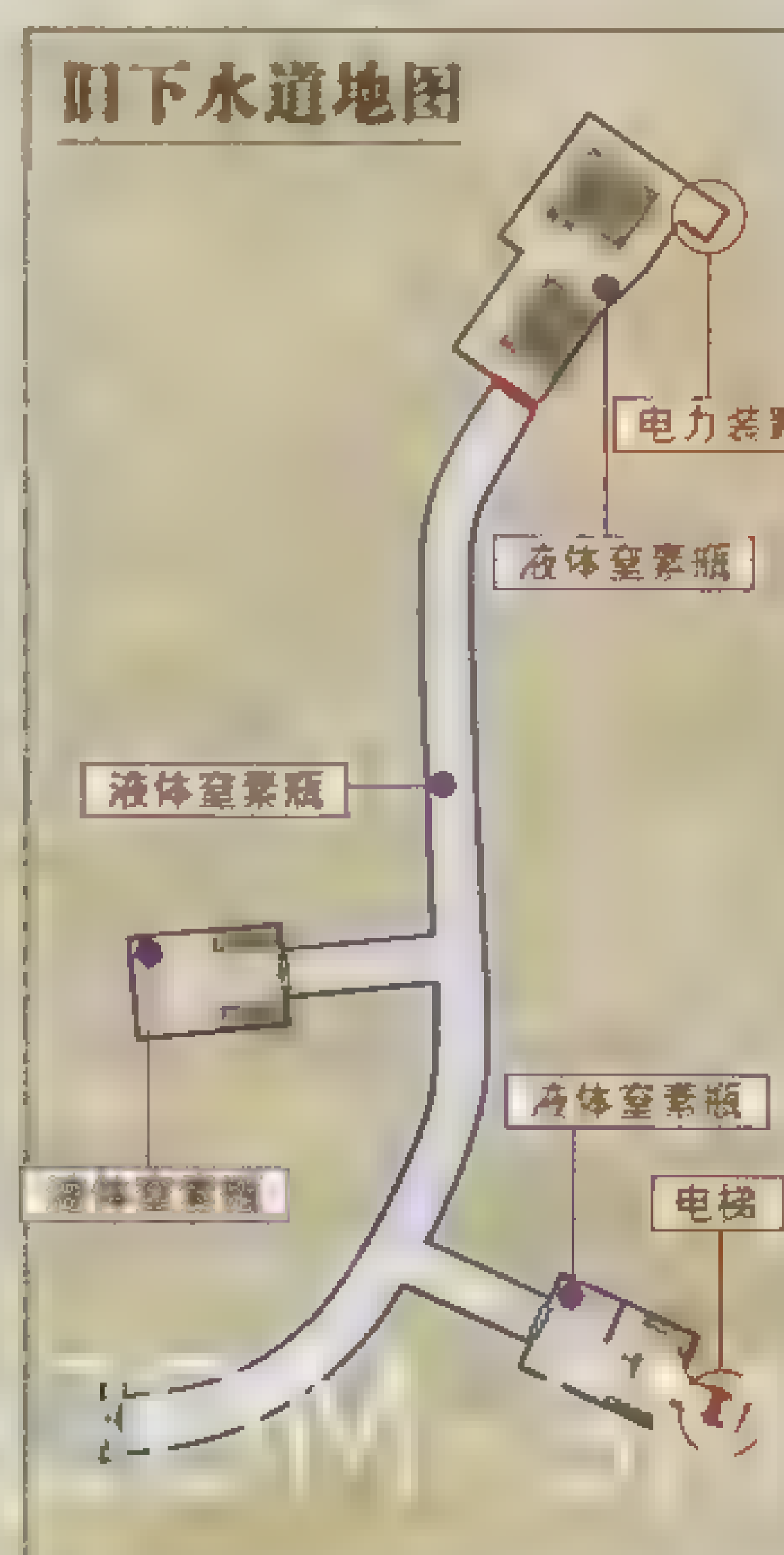
2.里昂掉入了萨拉扎的陷阱，注意下坠途中的QTE提示，否则会跌落针刺上即死。

旧下水道

1.在武器商人处可以购买霰弹枪Striker，这是推荐用到通关的武器。附近的邪教徒尸体上有贵重品。

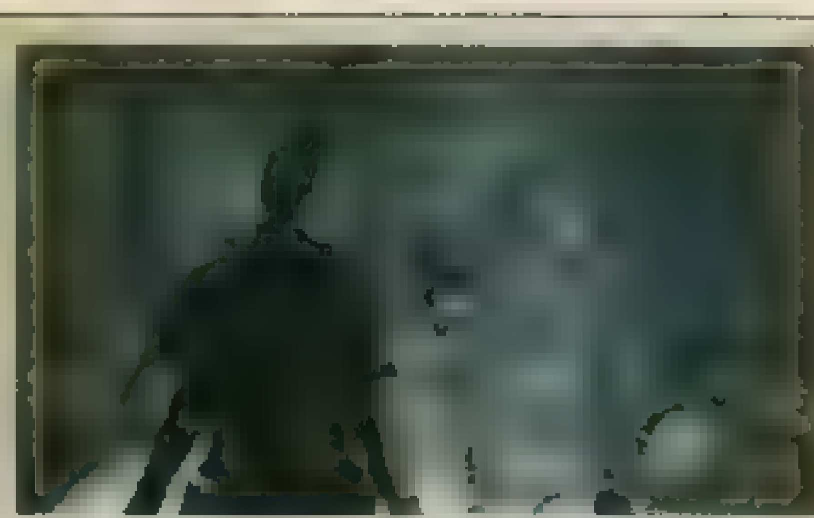
2.萨拉扎派出他的右手对付里昂，他是本作中体力最高的BOSS。

3.乘电梯离开旧用下水道。



财宝猎人 如果艾达想去参加假面舞会 建议里昂把在村工厂、城堡圣堂里取得的 ……（[illegible] Purple Gem）镶上去 还能以20000的高价卖给商人。

BOSS 右手 VERDUGO

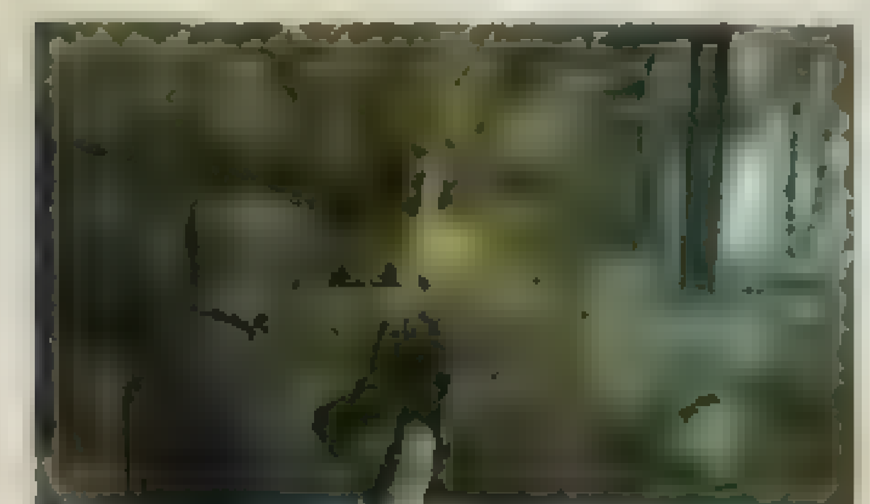


当里昂进入旧下水道内部约8秒后，右手就会在天花板或地面上发动奇袭攻击，应密切注意QTE提示。进入通道尽头的电力控制室，打开房间右上角的电力开关后，右手就会真正现身。里昂需要在这个房间里坚持60秒（EASY为30秒），房门才会打开。如果直接调查房门的话，右手会立即出现。如果不调查，右手会在启动电源的30秒后出现（EASY为20秒）。注意利用房间里的液体窒素瓶，待右手走近时扳倒它，右手就会被暂时冻结。右手的冻结状态解除条件有三条：一为30秒后；二为被燃烧手雷攻击；三为合计受到超过3000点的强力攻击。（通常是数发左轮或者散弹）开启电力开关后要经过4分钟，电梯才到（EASY约为3分钟）。因为右手的身上有合成皇冠的贵重品，所以在此提供一个最简单的办法。先利用液体窒素瓶将它冻结，然后立即使用火箭筒将其轰碎。注意不要靠得太近发射，爆风会同时炸伤自己。

Chapter 4-2

采掘场

1.总体的步骤是先去打开巨石边的开关，然后会有一部矿车冲过来，当升



降台下到一半时被另一侧悬崖上的机关阻止了。

前往悬崖打开机关后，走下楼梯后矿车开关旁会出现电锯男，而里昂前往采掘场的通道方向又会增援4个村民。

2.重新打开开关让矿车降下来，取得里面的炸药后对开关旁的巨石使用。注意点燃引线后要后退至安全距离，大概5、6个身位。

熔炼炉

1.爬上平台后吸引2个巨人过来，然后利用平台上的滑轮飞跃到正对面的熔炼炉顶盖开关旁，待巨人一路上顶盖就打开开关。当巨人跌落炼炉时，不要靠近炼炉，否则会被巨人捉过去一起陪葬。

2.与剩余的巨人作战的基本法则和2-1、2 3一致。

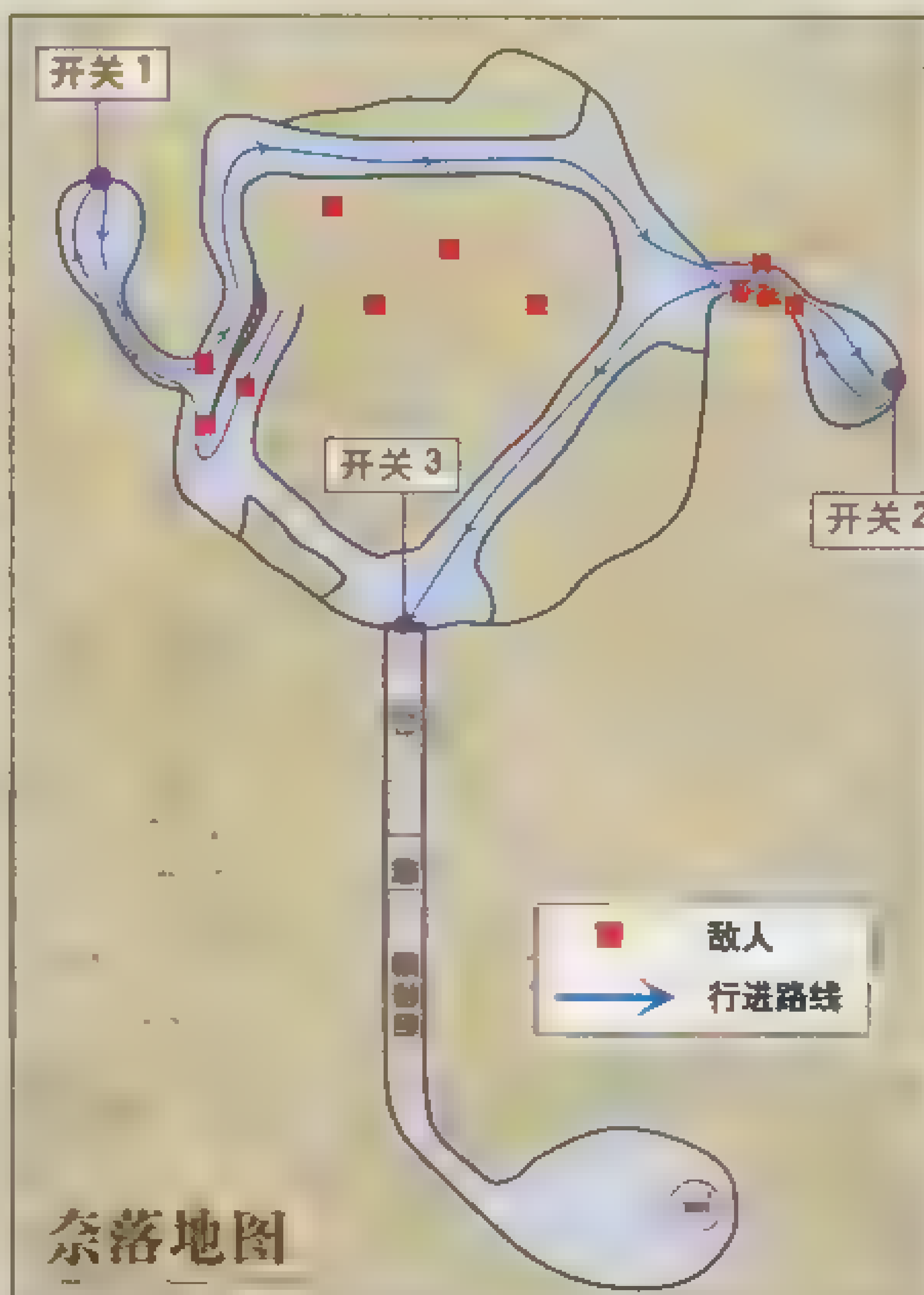
奈落

1.这里的敌人全部都是昆虫，拥有优秀的回避能力，如果它飞近你的话，不妨连按×键，有一定机会将敌人踢倒。

2.一出来就会遇到1批昆虫，沿路进入通道右侧的岩洞前还会遇到1批。按下岩洞内的机关1后，洞口附近又出现了1批昆虫。

3.沿岩洞左手边的通道一直走到上方的下1个岩洞，洞内会有2只昆虫。按下机关2后，洞口也会同时出现了1批昆虫。

4.进入被阳光聚焦打开的大门后，小心道路中的铜钟，要把握节奏通过。切记要取得尽头石桌上的贵重品。



Chapter 4-3

城堡旧址

1.初始位置的小屋内有武器商人和打字机，往前走一点会有2个村民作为开胃菜。

2.远远看见一群村民在那里开篝火晚会，不好意思要上前扫大家的兴了。

3.摇动右手边小屋中的机关就可以打开通往地下遗迹的通道。

地下遗迹

1.站在入口的位置使用狙击枪，攻击范围可以覆盖整个场景。不过也得小心，因为敌人是从两侧分别接近的。

2.远处小屋的2F有1个电锯男，如



果玩家有耐心的话，最安全的打法就是远远地将其狙死了。因为愚蠢的AI不懂得爬梯子下来地面。

3.地下遗迹的路面上有不少捕兽夹，走路的时候要留个心眼。初始位置下方的地下洞窟内有一个石棺，打开后可以获得贵重品。

4.打开通往矿山坑道出口的钥匙就在小屋的第2层，注意在小屋的1层还有1个拿电锯的敌人。当玩家进入小屋后，屋外还会有1批村民增援。

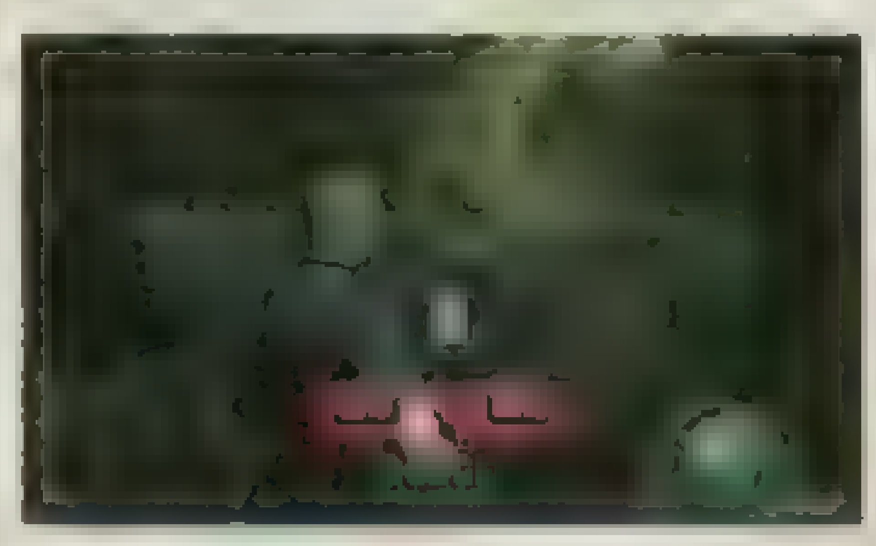
矿山坑道

1.进入坑道前，房间内的尖刺天花板会下陷，显然玩的又是城堡内4-1的那一套。不过这次里昂的正前方和左斜上45度的位置各有2只寄生虫，最好还是先将其击毙再处理天花板。在这里，我们有1分钟的时间。



2.一边搜刮道具一边前进，跳上坑道矿车后要射击左侧的机关才能启动矿车。

3.在矿车上迎击敌人时，可以站在第2节车厢。如果两侧的敌人想要跳到矿车上时，可以尝试在空中就将他们击落。途中我们会有1个特别的乘客



电锯男，尽快击倒他获得奖励资金。因为一旦矿车进入加速阶段后，就无法自如地在车厢间移动了。途中还会有2处拦路的木条，如果玩家前方的车厢里有敌人的话，可以让敌人去撞上木条。如果没有的话，要注意屏幕的QTE提示去躲避。

4.当矿车飞下悬崖前，根据QTE提示让里昂飞身跃向对面的悬崖绝壁。攀住崖边后不要就掉以轻心了，这时还需要连打×键攀上悬崖。

5.取得房间内的任务道具后，从梯子来到地面。使用道具徽章打开原本不能开启的大门。

Chapter 4-4

大圣堂

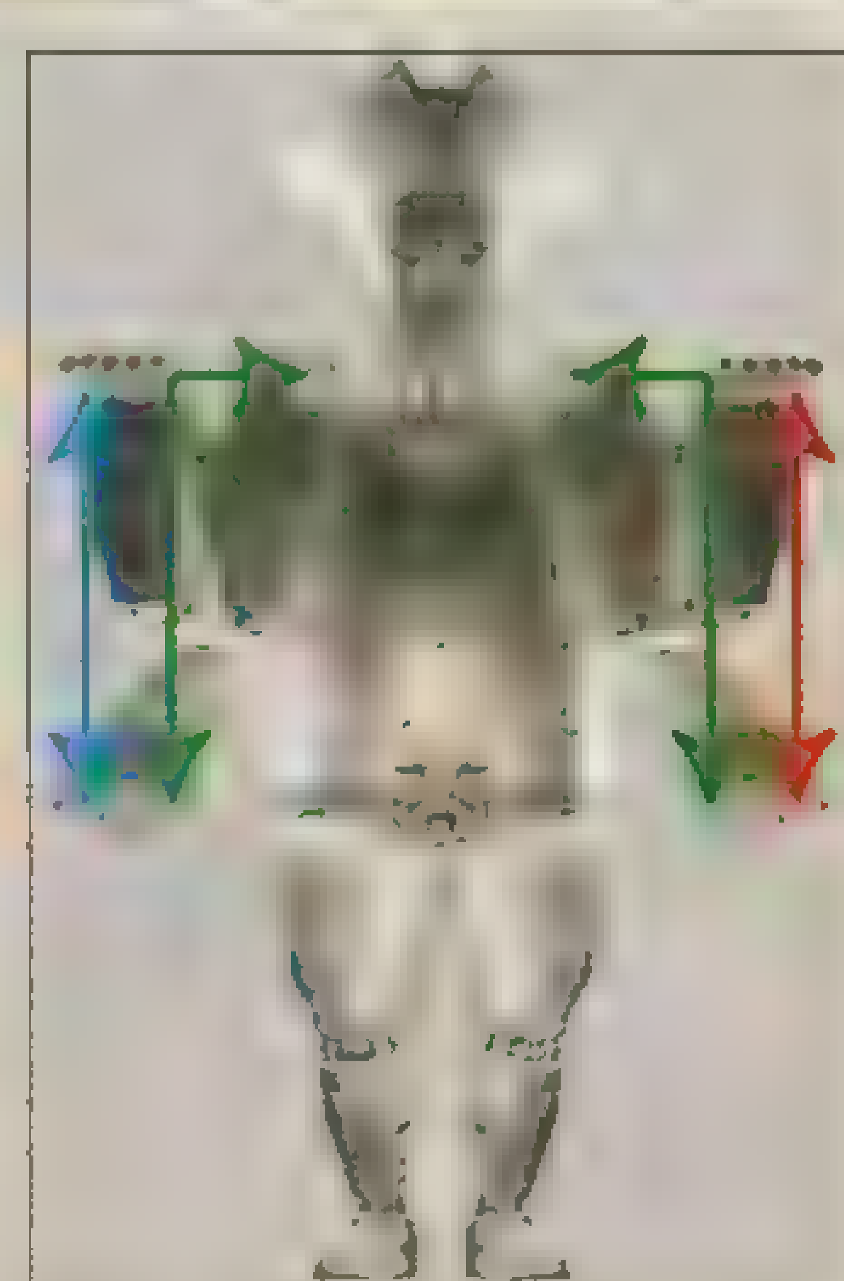
1.一开始有打字机可以记录，当玩家正前沿着水上的通道离开时，萨拉扎石像附近的敌人将通道关闭了。

2.返回石像右侧的平台，从梯子来到2层。此时萨拉扎石像的左右手是以上下的轨道移动的，其腹部的开关可以决定是哪一只手做升降移动。在远距离可以射击机关来控制萨拉扎石像的左右手。注意此时会有1群邪教徒活动于石像的范围附近。

3.来到对面的2层平台后，从梯子下去1层，这里有1名红衣邪教徒。打开房间里的开关就可以升起1节浮桥和打开铁闸。

4.重新来到萨拉扎石像的左手处，利用其到达3层平台，然后从右上方的小道走到萨拉扎石像的背后将开关打开。这时，萨拉扎石像的左右手就可以作左右移动了。从3层平台→左手→右手→对面的3层平台，然后打开开关就可以剩下起剩下的1节浮桥。注意此时会有一批新的戴铁面具的邪教徒增援。

5.勇敢地向着大门跑去吧，迎接你的将是一场连续的QTE。首先，连打×键是维持里昂的跑动，按得慢的话会被



▲蓝色与红色箭头代表腹部开关，绿色则是颈部。

萨拉扎石像踩死。当左边的石柱倒下来时就按L1，反之右边的就是R1。如果两侧一起倒呢？请按L1+R1。跑到大圣堂门口时，马上拔枪射击门锁，然后踹门逃跑。萨拉扎石像也会跟着一起追出来，继续连打×键走动。注意在萨拉扎石像倒塌的一瞬间要按L1+R1飞跃到桥的对面，然后连打×键攀上地面。

当蝴蝶失去了色彩 就像[illegible]宝石（可[illegible]）镶在[illegible]的盲眼之灯上，内藏的光芒可以卖出32000的高价。

■塔

1.进入塔的大门后，与萨拉扎聊了会儿天。注意右手的反掷过来的匕首要用QTE回避。

2.来到2楼的突出部时，楼上的敌人会不断地利用机关从楼梯处丢大木桶下来，利用狙击枪打死控制机关的敌人，也可以从前方的梯子爬到控制开关旁。



3.3楼的升降台正对面有1个爆竹兵，由于要先把升降台的2个木箱推下去才能启动升降台，所以还是先把他打掉会比较安全。

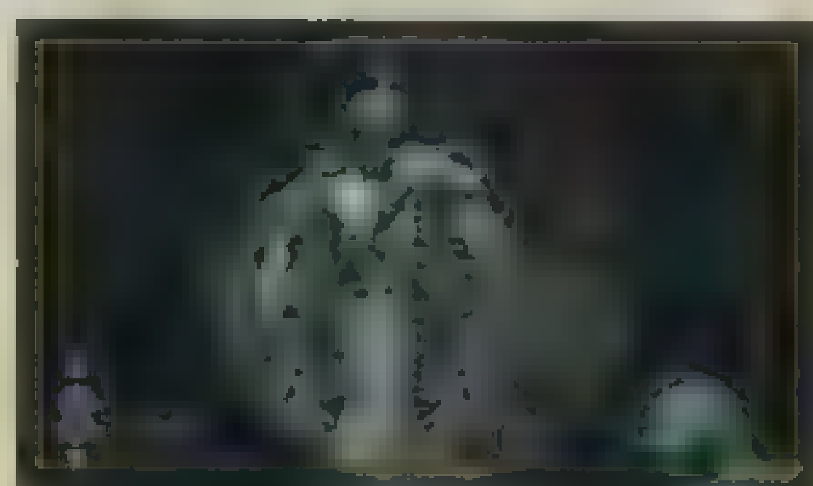
4.守在升降台的一角等待数名红衣邪教徒的到来，途中在四周的阁楼里还会有1名弩兵。

5.出口右侧的石壁下方有一个贵重品，不要错过了。

6.在塔顶的武器商人处整理道具，旁边还有打字机，建议大家购买1枚火箭筒。

BOSS 雷蒙·萨拉扎 RAMON SALAZAR

萨拉扎的攻击方式主要是依靠中央的主触手和两侧的2条副触手。主触手的攻击是必须手动回避的，除了普通的拍打外，只要一看见主触手张开血盘大口时，就必须马上朝两侧奔跑。被咬住的话可是一击毙命的，这也是BOSS惟一能够直接致命的攻击方式。副触手主要以拍打和投技为主，其中投技能够把里昂扔到下1层去，不过这两种攻击方式都可以利用QTE回避。打倒副触手后，其恢复时间为30秒。1层有许多BOSS孵化出来的寄生虫，如果玩家火力不够的话，不妨下1层打寄生虫赚点弹药。能够对BOSS造成重大创伤的攻击方法是：首先攻击其主触手上的眼球，给予一定的伤害值后，主触手就会萎缩，但是7秒后就会恢复过来。这时，包裹着萨拉扎的核心外壳就会打开，马上射击萨拉扎就能对BOSS造成伤害。最简单的方法是待主触手移开后，利用火箭筒直接轰核心处的萨拉扎，Normal 难度下是一击致命的。BOSS的奖励资金为50000，所以用火箭筒也不亏，这是一个方便快捷的方法。



Chapter 5 Fiery Justice 炽热的正义

Chapter 5-1

■码头

1.分岔路的左侧有道具，右侧是前往码头。当进入到码头工事的前沿阵地时，一种新的敌人——重机枪队长，打他需要连续压制，如果被机枪扫中会损失大量体力。除了地面会有很多增援外，2层也会同时出现1名弩兵，建议先解决他。

2.先去大门打开照射光线的开关，光线会直线照射在大门正对面的镜子上。然后我们可以去另一面镜子处调整角度，调到正对着大门旁的另一处光线机关即可。然后再将有光源折射的镜子方向对准刚才调整过的镜子，就可以打开大门。



3.前方的洞穴前有落石，此时注意QTE。洞内也有2名敌人，从梯子处可以来到码头的后半部分。

4.解决了左侧的敌人后，悬崖绝壁另一侧的小屋内有贵重品，不过需要先射击油筒炸开挡路的石头。小屋内有不少拿电棍的敌人。

5.出小屋后，直线道路上有许多弩兵布防，我们可以选择走岩洞，从中途跳下去就到了岛内设施的大门前，记得先打开门右侧的开关。

6.在武器商人处还有打字机，在这里可以买到小岛的宝藏图和麦林手枪Killer7。

7.进入岛内设施的门前有弩兵和拿着电棍的敌人，远距离狙死他们。

■岛内设施（前半）

1.厨房内的壁橱里会突然冲出一个浑身着火的敌人。

2.监视室门前有1个铁甲巨兵，楼下的武器库也有1个，同时还有1个弩兵。这里的白色手提箱内有贵重品。

3.进入监视室后，敌人发现了异常，立即关闭了线路。从左侧的蓝色门继续前进。

4.第一个拐弯处右拐，这里有武器商人，可以调整装备。

5.不断上下开启的铁闸需要与其保持一定距离，铁闸才会反复升降。铁闸内的第1批敌人为2个爆竹兵，第2批为3个弩兵。进门后右边的拐角处还有1个敌人。

6.沿路一直前进，在分岔路口处选择左手边。我们要先去手术室取得电子门卡。手术室内的机关只要使左上角的指向标最终流动到右下角就OK了，具体见图。



7.取得室内尽头拐角处的电子门卡后，对门手术台上的敌人会突然复苏。这是一种新敌人——超级宿主，对付它需要一种特殊的热能瞄准镜。现在我们只需要击断他的腿部，然后尽量绕开它的头部位置离开就OK了。但不要正面走近他的头部，超级宿主会有一定几率跃起咬你。

8.走出手术室后，通往冷冻室的通道里也有一个超级宿主。如果觉得回避有困难的话，不妨击倒它后使用2到3颗燃烧手雷。

9.使用电子门卡进入冷冻室后，先去右侧的房间内将电子门卡改为打开垃圾处理场的密码，解除放置热能瞄准镜处的冷冻。然后进入房间右下角的小屋内取得热能瞄准镜，这时冷冻室的大门会自动反锁。满足门锁解除的条件是：一为击倒超级宿主；二为超级宿主出现的1分钟后。一取得热能瞄准镜，立即冲出小屋跑到大门处，然后再转身慢慢狙死敌人。

10.从冷冻室通往垃圾处理场的通道内还有1个超级宿主。

■岛内设施（后半）

1.在垃圾处理场处先击碎房间里的玻璃，然后朝下面扔一颗手雷就可以有效解决敌人。阿什莉的房间被2名铁甲巨兵看守着，而且现在并没有能够打开门锁的卡。

2.继续前进来到医务室，这里有1批敌人，有手持电棍、盾牌、弩箭的。扫开面前的障碍后，建议先对付弩兵。

3.离开医务室后，通道尽头的小房间里有打字机。



4.从通道的另一扇门进入培养室，打开关押阿什莉的牢房的电子门卡就在新型的超级宿主身上。这种新型的敌人浑身尖刺，近距离时还会把刺伸长作为攻击武器。它的英文名称“Iron Maiden”使人不得不联想到欧洲16世纪曾经存在过的恐怖刑具。利用热能瞄准镜准确击中它身上以红色表示的寄生虫。如果击中其正面的所有寄生虫，敌人还未倒下时，那是还有1个寄生虫在它的背部，需要令其倒地才能观察得到。

5.通信塔可去可不去，不过那里有武器商人，还可以看到里昂发求援信号失败的剧情。

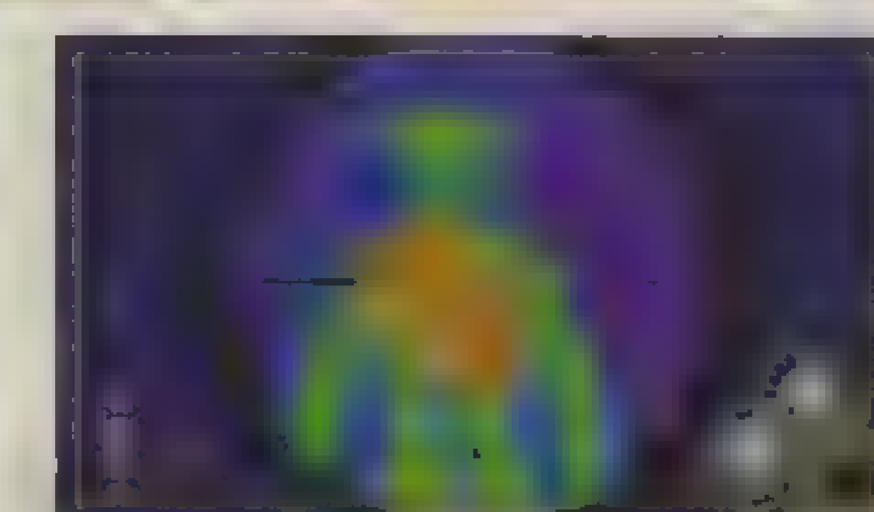
6.原路返回的途中，医务室里有1批敌人，弩兵把守着楼梯。可以利用墙壁作掩护先狙掉他们。

Chapter 5-2

■垃圾处理场

1.收到艾达指示的里昂决定带阿什莉从垃圾处理场的地下逃跑。结果，一离开牢房就遇到1个铁甲巨兵带着1群小兵。

2.进入垃圾处理场前的控制室，这里有1群敌兵。优先解决对面的弩兵，右侧拿电棒的敌人也是一个威胁。启动开关打开通往垃圾处理场的门后，从该门处又会冲进来1批敌人。预先将阿什莉留在身后的角落里吧。



3.里昂与阿什莉来到了垃圾处理场，让总统的千金就那么躺在垃圾堆里……也就里昂敢那么做吧。2人起身后，背后的新超级宿主就立即复活了。这里要赶紧打开铁闸旁的机关，进入铁闸内再把其关上。那么就可以隔着铁闸安全地解决新超级宿主。与阿什莉一起将大铁箱推落水作为浮桥，然后可以先让她隐藏在绿色的铁箱内。因为道路的另一侧又有1个新超级宿主。

■金属废料场

1.进入废料场前的通道有1名钢铁巨兵和3名敌人列队欢迎里昂。

2.进入废料场后，先留在原地控制一下战场的局势，打扫掉第1批的敌人。然后再将位置转移到控制室左侧的位置，随时注意阿什莉的安全。2层的敌人会时不时扔铁头下来，切记要看好这个敌人集中出口。解决掉敌人后，控制废料场中央的大铁球砸出新的通道。

财宝猎人里昂 4 皇冠是本作最昂贵的饰品，其组合的难度也是最高的。首先在4-1旧下水道取得皇冠，然后打败萨拉扎的右手取得……的……石，在奈落的尽头取得皇冠的纹章，组合后的价格高达48000！

地下起居室



1．正面的铁闸后有第1个超级宿主，注意要与其保持距离。通道的前方又有另外1个，听到其恶心的喘息声就要打醒十二分精神了。

2．进入通道左侧的房间打开前进道路上的铁闸后，由于铁闸只开了一半，还是得麻烦阿什莉爬过铁闸然后将其完全打开。右侧的红色小门内有武器商人和打字机，左手边的机关要两人分据两侧，然后待到正中央的红灯亮起时按×就OK了。

隧道

1．非常奇怪为什么阿什莉会驾驶这部巨型挖掘机……隧道第1阶段的敌人多从后方而来，从上方桥梁跳下来的只有少数两个。值得注意的是从后方企图撞我们的大卡车，用任何枪械射击其本体就可以阻止它。第1次失败后，这部大卡车又会再冲上来1次。



2．从左侧的梯子上2层打开中央的开关，切记不要与这里的敌人过多纠缠。因为动作一慢的话，下面的阿什莉可能就有危险。

3．继续驾驶推土机前进，这次建议大家站在后车厢的左下角，因为接下来的敌人会频繁地从上方跳到车厢里，多数的落点是右侧。当打开最后一道铁闸后，注意迎面冲来的最后1辆大卡车。

4．武器商人的房间内有许多资金和1台打字机，另外白色的手提箱内有贵重品。

Chapter 5-3

锅炉房

1．房间内有1批敌人，2楼的房间里也有弩兵把守，右侧的里间有一些道具供玩家补充。

2．与克劳撒的战斗是以QTE的形式进行的，前6回是[]＋×或L1＋R1，最后1回是先连打[]，然后再连打×，或者反过来。

集装箱存放点

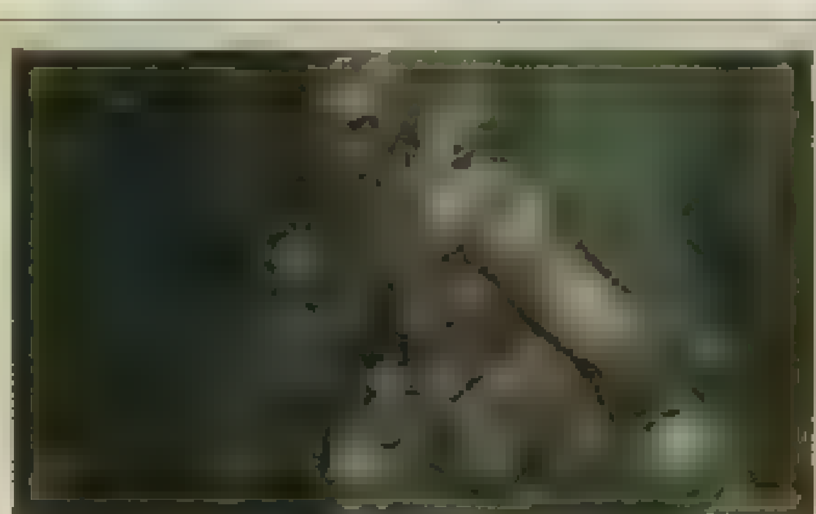
1．教主的房间之前的这一段镭射通道和电影《生化危机》第一部的其中一个场景非常相似，这里也是考验玩家的QTE反应。值得一提的是，躲避最后的镭射光线时可以往正前方，即朝着镭射光线冲过去反而容易把握QTE。

2．调查教主房间的座椅，你会看见非常酷的里昂。从座椅后方的升降台进入集装箱存放点地区。

3．击败BOSS U-3后，从入口左侧的小道前往遗迹外围。

BOSS U-3 U-3

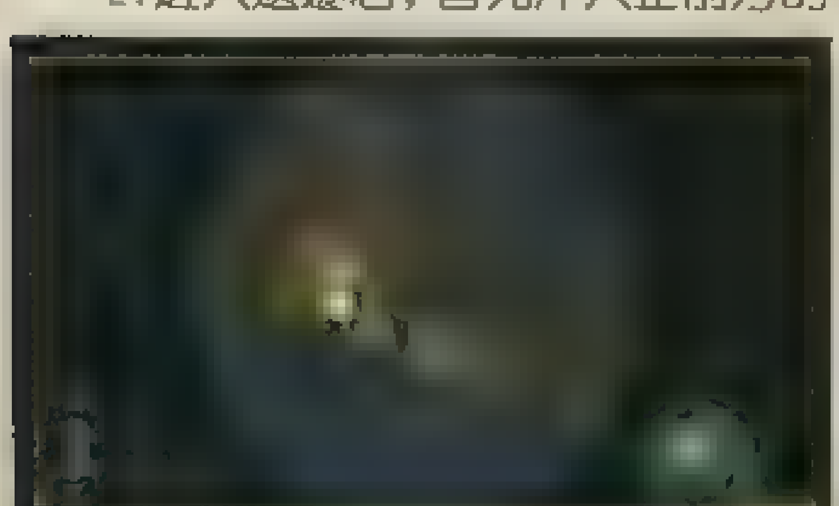
与U-3战斗的前半部分将3个集装箱内展开，此时里昂只能以击退或逃跑为主，注意屏幕上的QTE提示。击中绿色的指示灯就能够打开一些闸门，同时也能够启动打开红色出口的按钮，按下适当的红色按钮后，只有30秒的时间让玩家逃出红色大门，然后这一节集装箱就会坠落深渊。加快速度逃离U-3的控制，最后的一跃要自己按×。与U-3战斗的后半部分在悬崖上展开，利用弧形通道内的铁闸困住BOSS，可以争取到一些攻击时间。尽量以多移动，打游击的战术为主。第3形态的U-3会发动钻地攻击，不过在它的钳子破土而出时会有QTE提示。



遗迹

1．利用射击油筒可以有效地解决遗迹外围的野营地里的敌人。从帐篷内的梯子可以下到地下1层，这里有贵重品，也有武器商人和打字机。

2．进入遗迹后，首先冲入正前方的小屋内调查铁闸门，克劳撒会跟着冲进来。与克劳撒交战，军刀绝对是比枪械更有效的武器。在此将他打退或者坚持1分30秒，铁闸门就会打开。



3．从小屋出来后，克劳撒会随机在前方4个墙壁的其中一个后面出现。不要试图翻进狭长通道正面的房间，因为一进去后就会中了克劳撒的埋伏。绕道从旋转阶梯出上2层平台，这里除了取得1块石板外，还会强制和克劳撒战斗1次。如果连续4次的近距离QTE成功，里昂就能够反击克劳撒一脚。将平台上的石像推到白色石板的位置就可以开启离开平台，以及前往遗迹塔的道路。

4．克劳撒会在遗迹塔的道路的开关前埋伏，在此要注意他的突然接近。

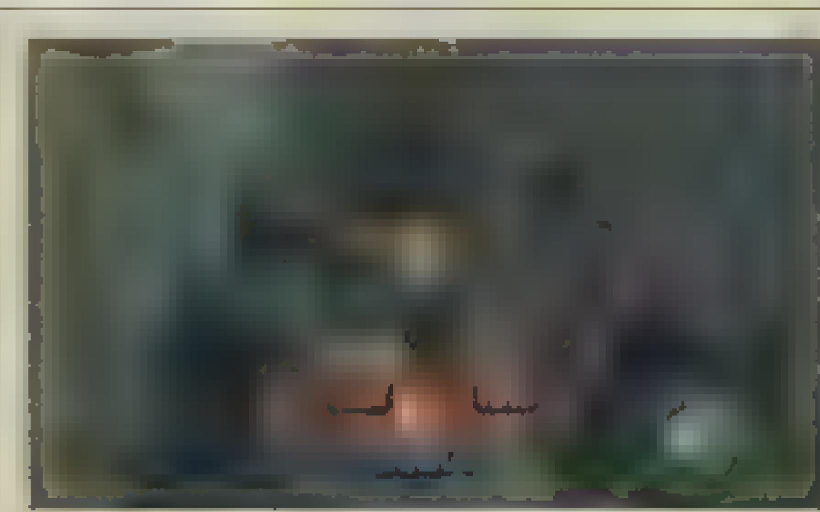
5．遗迹塔内的敌人均为小型机器人，在其眼睛闪现红光时就要注意它们的攻击或自爆了。

6．来到塔顶准备与克劳撒的战斗，与其开始战斗后就会有3分钟的时限。在3分钟内如果不打倒克劳撒的话，里昂也会随着塔的爆炸而丧命。

7．打倒克劳撒后，立即转身从梯子处跃下，然后右转从平台突出部跳到目的地。立即把3块石板安上去就能够打开离开的门。

BOSS 克劳撒 KRAUSER

对付克劳撒有多种办法：一为中距离先攻击其腿部，待其跪倒后就马上打头，然后保持距离反复循环即可；二为近身拿军刀砍，不过每砍2下就注意QTE回避。如果能够把克劳撒逼在外侧栈桥的一角处狂砍，击倒他的速度会非常快。三为捕捉其攻击瞬间挪开左腕的空隙，当他一露出空隙时直接开枪打其胸部就可以令他跪倒，这也是较快的一种办法。



Chapter 5-4

防御工事

1．这里的地形比较复杂，不过仅针对于四周的工事而言，敌人的立体化攻势往往令人手足无措。通行的道路还是只有1条，利用好麦克的直升机掩护。滑索对面的重机枪队长可以直接滑过去，并对其造成伤害。

2．进入3台加特林机枪把守的区域，我们还是要以步步为营的打法为主。打死出口前的加特林机枪操作员可以获得1瓶急救喷雾。按下2层左右两端的按钮才能开启出口的大门。

监狱

1．这里有1个超级宿主，记得替狙击枪组合上热能瞄准镜。

2．可以在打字机处存盘，监狱的各牢房和大厅右手边的里间都有不少道具。

监狱外通路

1．这里的敌人配置是1个重机枪队长加1群敌人，首先利用油桶解决外围工事的弩兵，然后从右侧尽头的梯子爬上2楼。出门后从左侧跃下2层平台，然后从左手边进入绿色按钮的房间。启动绿色按钮后，从梯子登上2F的小屋内所出现电子门卡会被1个敌人给取走。



2．立即从该小屋内跳下地面，然后再按原路返回梯子处，这时会碰上拥有电子门卡的敌人。击毙他取得门卡，上梯子在正对面的装置处使用。然后按原路跃下2层，去左右两侧按下2个绿色按钮就可以打开通往实验室的门。

3．实验室门外还有2个持盾敌人。

实验室

1．实验室外的通道内有2个铁甲巨兵和2个普通敌人，打到这里大家也不必吝啬弹药了，尽情将他们轰杀吧。

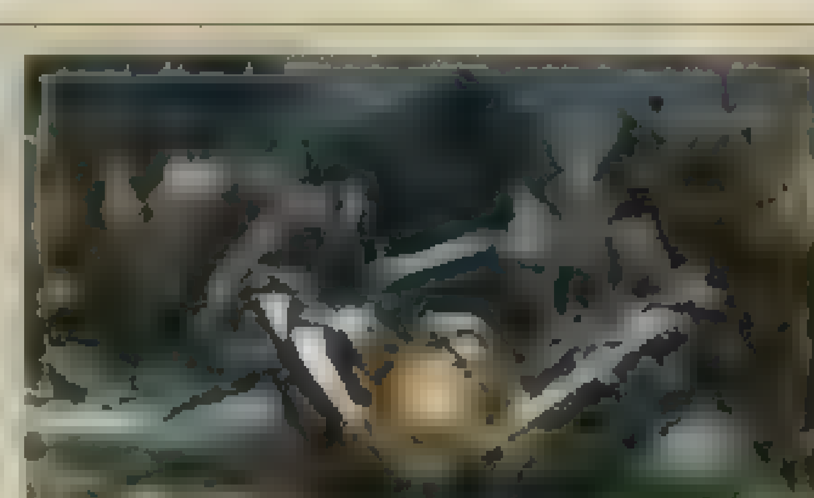
2．从2个普通敌人处的门离开，可以来到教主与艾达战斗的场景，将里面的道具一扫而光吧。

3．进入实验室进行寄生虫清除手术，然后离开实验室。在武器商人和打字机处作最后的调整吧。

4．击败变异的教主后，利用艾达的摩托艇小熊钥匙带阿什莉逃离小岛。逃离时有一个驾驶摩托艇的小游戏，除了后半部分必须按左摇杆的↑加速外，其他操作还有左摇杆的←、→控制摩托艇的横移方向。

BOSS 教主塞德勒 SADDLER

攻击BOSS腿部关节处的眼睛，就可以使其头部的核心部分暴露出来。此时可以跑过去近身按×键，就可以给予BOSS伤害。打爆正面的两个眼睛后从BOSS的身侧跑过，然后再180度转身就能够看到其他眼睛。战场内有2处钢筋和2处油桶可以利用来攻击BOSS。削减了BOSS的一半体力，相当于6次军刀攻击，艾达就会抛给里昂1枚红色的火箭筒。利用该火箭筒攻击BOSS会以激动人心的演出效果将BOSS一击瞬杀。从艾达在直升机里按下引爆键后，3分钟倒计时就会开始，原路返回阿什莉处就可以带她一起逃走。临走前别忘了去取击败BOSS的100000奖金。





财宝猎人里昂 可爱的小猫谁不喜欢，要以它是黄金打制呀，在5-1的石头可以取得黄金猫和贪欲之光（红），5-2在控制室取得审判之光（绿），5-3遗迹外面取得背信之光（蓝），与小猫组合后，以35000。



Chapter 1 Ring the Church Bell 教堂的钟声

剧情概述



镜头，从一个熟悉的单词"UMBRELLA"开始延伸。在外太空轨道上，一颗人造卫星正在通过全球定位系统观察欧洲中部的一个小村庄。村里的情景一片详和，村民们正在卖力地劳动。一个身着红色高衩连衣裙的女人在一旁通过小型望远镜窥视着这一切，她就是本次故事的女主角——艾达·王（Ada Wong）。正当艾达仔细观察村里的情形时，危险正在一步步地迫近她……

战斗流程

村庄

在村庄内搜寻一段时间后会触发Insignia Key的Event，或者直接爬上钟楼或进入里昂死守的2层小楼对面的房子都可以触发该Event。然后在该小屋的门口至火堆的椭圆形范围内，按下屏幕提示的×后，艾达会利用绳枪跃到小屋房顶，这时就可以取得Insignia Key了。在村庄内可以尽可能地搜索一切可用的道具，在艾达这里出现道具的位置和里昂篇是基本一致的。在村内来回搜寻较长一段时间后，有机会看见里昂被村民们追得满街跑的情景。进入红色邪教标记的门后，大家可以在武器商人这里整理一下装备。

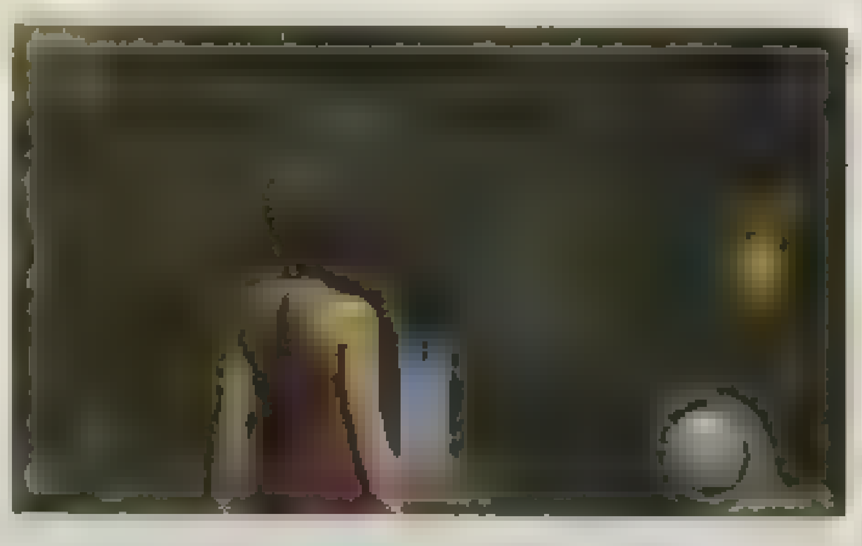


贵重品

名称	位置
Elegant Mask	触发 Insignia Key 的 Event 的房子里屋的床铺上

地下岩洞（村庄～教堂）

从里屋的入口进入地下岩洞后，敌人会分两批出现。第一批是当艾达走到岩洞中心较宽敞的位置时，从后方而来3名村民；第二批是当艾达走到出口前的铁门时，2位女村民破门而出，还有2名男村民会从艾达的背后进行夹击。建议先利用命中头部加格斗的方式击倒女村民，然后向前冲避免腹背受敌，再慢慢转身收拾敌人。



贵重品

名称	位置
Green Gem	地下岩洞中心空阔处的小木箱内

教堂

从岩洞出口的砖房一走出来，迎面就有1位女村民。教堂外围有一批村民在镇守，而教堂门外则是2名村民。在教堂的后门处，使用3、3、3、4、4、4、3的密码可以取得Round Insignia，不过这时先不要拿走它。因为一拿走该道具后，后门的铁门就会自动关闭，而且还会出现2个村民。从后门出来后还得对付数个村民，其一手持爆竹。一路前进来到悬崖边，此处共有5个村民加1个电锯大妈。前3个在第1处断口附近出现，可以利用手枪将他们一一击落悬崖。小屋内放在桌子上的小木箱内有毒蛇，要多挥1次小刀。出口附近是2名村民+加1个电锯大妈，利用霰弹枪或TMP都可以封锁该狭窄的区域，如果手里有高爆或者火焰手雷的话，将敌人打倒后补上一颗可以更有效地削减敌人的体力。取得出口附近的绿色猫眼石后，就可以原路返回教堂后门，打开

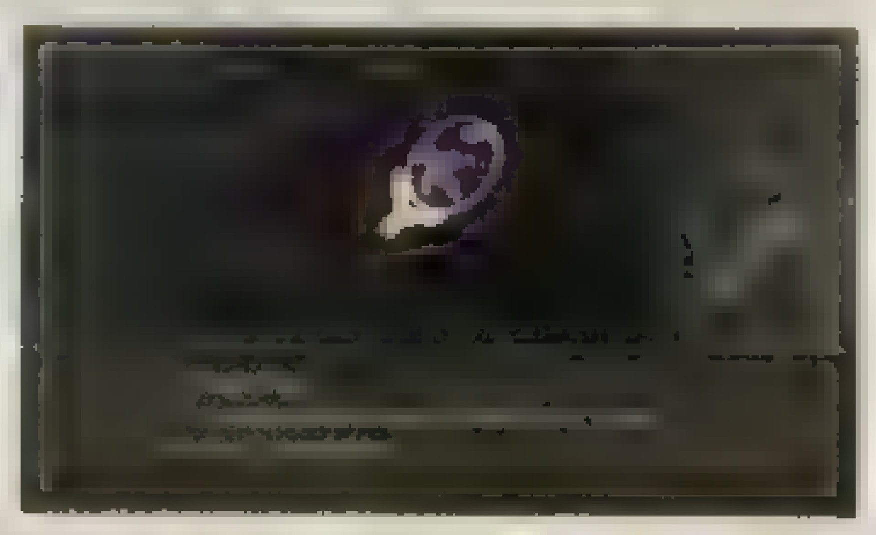


机关并用宝石替代Round Insignia。不要以为万事大吉就大摇大摆地从后门走出来，此时突然会有6名村民从教堂门口处冲进来。直接回避或解决掉敌人后进入教堂，祭坛处有3名敌人，2F有4名敌人，其中有1名男村民会跳落到祭坛处。站在教主的大副画像旁的男性老年村民还戴着一副满是圆圈的老花镜……解决完全部敌人后，打开2F的彩色透视机关，具体色块位置如图所示。机关开启后，教堂的钟声随后敲响，远处村庄的村民们纷纷放下武器，口中念着"塞德勒"的名字朝圣般地向着教堂走去。只留下困惑的里昂在村庄中独自一人……

贵重品

名称	位置
Red Gem	教堂外围墓地的中心位置，在中央的墓碑上
Purple Gem	教堂内右手边的通道，贵重品在木桶对面的墙角





Ada's Report #1

我进行这件任务的惟一原因是为了进一步接近我自己的目标。不管发生任何事情，我不能让任何人察觉到它。当然，暗中行事不是我的风格，我也会偶尔出现在幕前提供一些建议。以下是目前为止我所了解的：奥斯穆德·塞德勒的祭祀和邪教Los Illuminados有关，他们复活了一种寄生的生物体，并称之为Las Plagas。这是我的组织所知道的全部，而塞德勒的神秘活动则有进一步调查的价值。萨拉扎家族，历代的城主，拥有控制Las Plagas的能力。组织关于这一点的假设是：有一种只能由寄生虫所发出的，惟一的声波振动频率被用于控制他们。相同的原理被运用在狗铃铛上，这是从我们找到的样本中所推断得出的分析。这种生物组织可能含有一种专门用来感应声波的器官，我曾经目睹过该祭祀的成员手持一些奇怪的仪式法杖，而我怀疑是他们散发出这些声音。当然，这些都只是纯粹的假设而已，组织需要寄生虫的样本去确认这些纯粹猜测的理论，这是我的任务的主要目标，而且是我惟一向组织表现忠心的方法。好戏已经上演，现在已经没有机会回头了。

Chapter 2 Rescue Luis 营救路易斯

剧情概述



一间座落在林间的别墅、一片祥和安静的气氛、一个神秘美丽的女人，不要以为这真是在欧洲度假了。正在村长官邸翻阅书籍资料的艾达收到了威斯克的通信，威斯克指示艾达要尽快找到样本，因为她之前提供的线人——路易斯·塞纳有危险了。

战斗流程

村长官邸和村庄

先从后门出去，在小路上射几只乌鸦获取道具，然后取得粪池上的贵重品。在武器商店人处可以购买Mission 2的宝藏地图，稍事整理装备后立即出发。村长官邸的厕所处照例有1个村民，不过这次换成了大妈……在1F右侧的拐角书房内有另1名村民。村长官邸1F出口左侧的厨房内，艾达打开烤箱竟然有只老母鸡从中飞出……不过它厚道地留下了一个补全体力的金蛋给我们。



在1F出口外，有2个村民加1个电锯男在守候，而前方的小屋周围和里面也各有1个村民。注意沿路树枝上有2个鸟巢，击落后可以补充弹药。村庄的入口附近有3个村民，干掉他们后回到村庄。村庄内只有少量的村民，而且位置都比较分散。值得注意的是，屋顶放着Insignia Key的小屋的里间会有1个持刀村民。尽情地搜刮一番村内的资源后，一路前进来到农场。

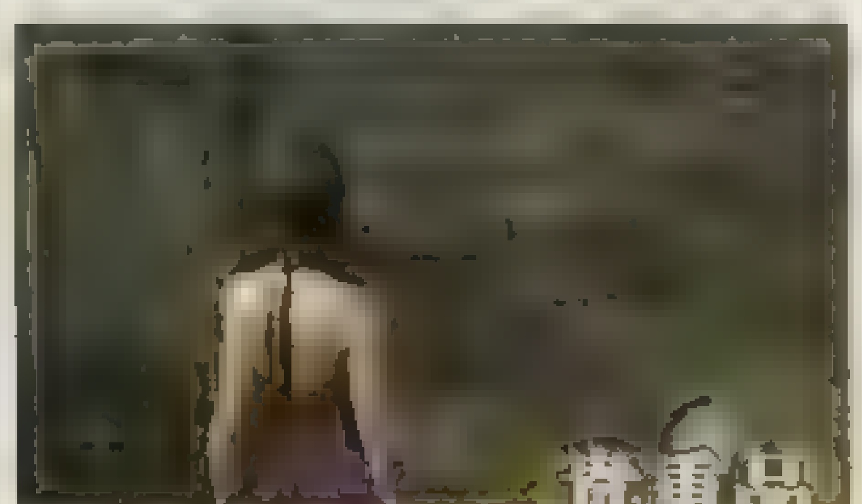
贵重品

名称	位置
Brass Pocket Watch	从村长官邸后门出去的小路尽头右侧，先用手枪射断粪池盖的支木，等盖子合起来后再射落贵重品并取得

农场

我们可以选择藏在入口左侧有打字机的小屋内，利用该掩体来迎战农场的数名村民。小屋的入口窄，敌人的覆盖面比较集中，而且四周都有保护，远距离的飞刀对艾达的威胁也会减少。值得一提的是，在牛棚的入口处（见图示位置）可以利用绳枪跃至2楼并取得一颗尖晶石（Spinel）。原里昂篇放置装饰啤酒壶的贵重品位置，现改为一个金手镯。在出口前方的道路上有五个捕兽夹，可以用枪或小刀将其排除。





贵重品

名称	位置
Gold Bangle	从农具屋的2F窗口跃出后，在图示位置跳下1F，贵重品在右侧的小木箱内

林间小屋

正前方的吊桥上有2个村民，相信就是他们推下巨石阻拦里昂的。经过狭长的甬道后，正前有1名手持爆竹的村民，此时如果已购买了狙击步枪，在此甚至可以连对面小屋内探头探脑的另1个玩爆竹的村民也射杀。左侧小木屋的出口外有一个手持爆竹的村民，进入小木屋时的默认视角显示不到，需要听声辨位。爆竹村民的据点小屋里还有4个村民。其1手持爆竹，可以在据点小屋被封死的木门处破门先干掉他。进入小屋来到封死的木门处，艾达发现村民将已经昏迷的路易斯和里昂抬往村庄方向。

既然来了，就不要错过。在小屋周围和内部搜刮，屋内有打字机，当然还有2个村民，分别在大门前方和原关押路易斯的大柜旁。原路返回村庄的途中会遇到2批村民。第1批有2个在甬道出口外；第2批则是集体从吊桥上跳下来，共有5个之多，如果手里有高爆或者火焰手雷的话，不要客气立马掷出去。随着"轰"的一声，整个世界都清静了。



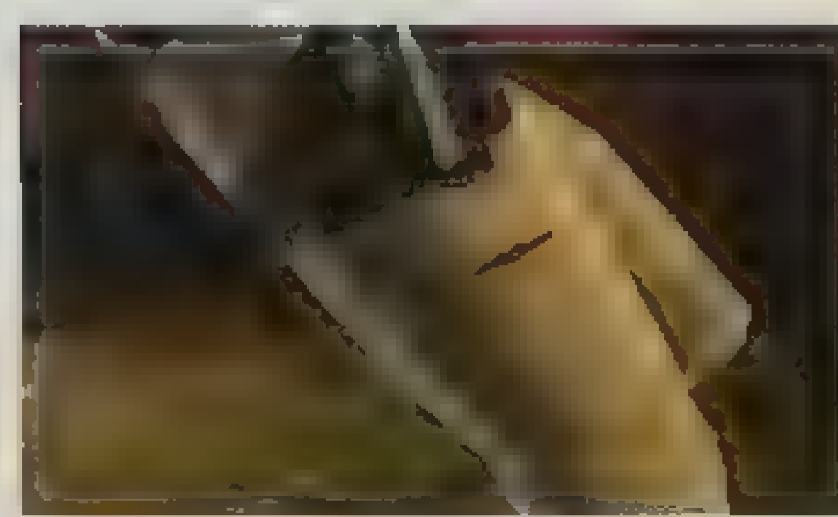
村庄

穿过死寂一片的农场回到村庄，激烈的战斗在等待着艾达。一进门就是2个村民迎面扑来，行进到村庄中心的时候，一大群村民会沿火堆两侧蜂拥而上。如果这时你拥有一颗高爆手雷的话，嘿嘿……瞄准火堆丢过去，正好可以把分头而上的2批村民一网打尽，当然不排除会有那么1、2个苟延残喘的漏网之鱼。前往村长官邸的出口附近还有3名村民，其中站在大门旁的年轻人竟然还穿着里昂的夹克，真是令人生气。



村长官邸和操作室

一路追踪村长一行回到村长官邸后，里昂也同时到达这里。正当村长在2F书房内要对里昂下毒"脚"的时候，艾达利用绳枪吊在2F窗户外，开枪引开了村长救了里昂一命。在艾达得手后向村庄快速撤离的途中，一群村民堵住了她的道路，正当艾达聚精会神准备对付这群亡命之徒时，一支麻醉针悄然无息地穿透了艾达背部的肌肤，艾达只觉浑身酥软、顷刻间失去知觉倒在了地上。村长这个阴险小人竟然暗算了我们的艾达……





镜头一转，3个村民口中念念有词地吟诵着不知名的咒语，而艾达则被当作祭品一样放在血淋淋的祭坛上。这里不要光顾着看剧情，村民一念完咒就会立马一斧子劈过来，此时要注意屏幕的QTE提示（多为R1+L1）。虽然惊险地躲过了夺命一斧，但是艾达的大腿还是被擦破了一道血痕，3个村民顿时感觉大事不妙，因为艾达利剑般的杀人眼神已经盯住了他们！（编注：女人最重要的是什么？皮肤肯定是其中之一！）

坑道的铁梯旁有1个村民，1层的工事前有2名村民，其一持有爆竹。可以将2层的村民击落1层，然后利用村民的爆竹一次将3人全部收拾。坑道外还有1名带帽子的老年村民，就拿它作为饭后甜点吧。

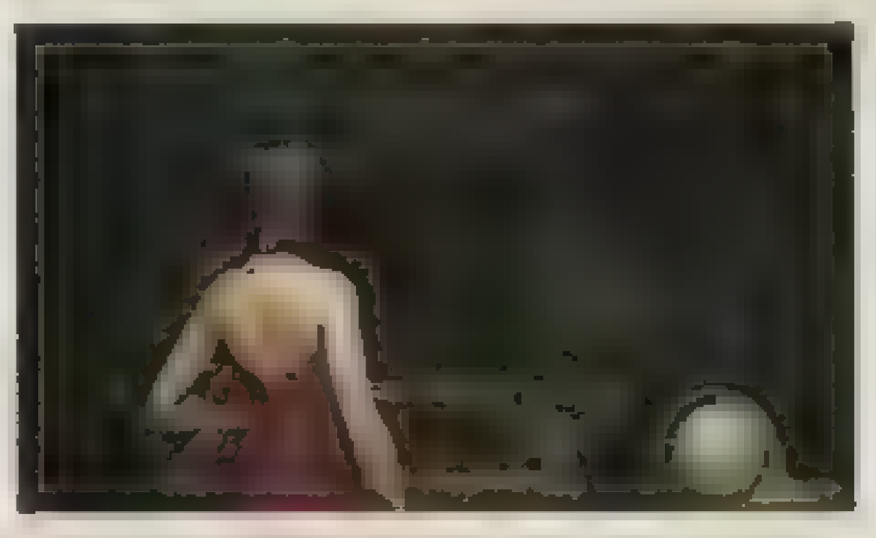


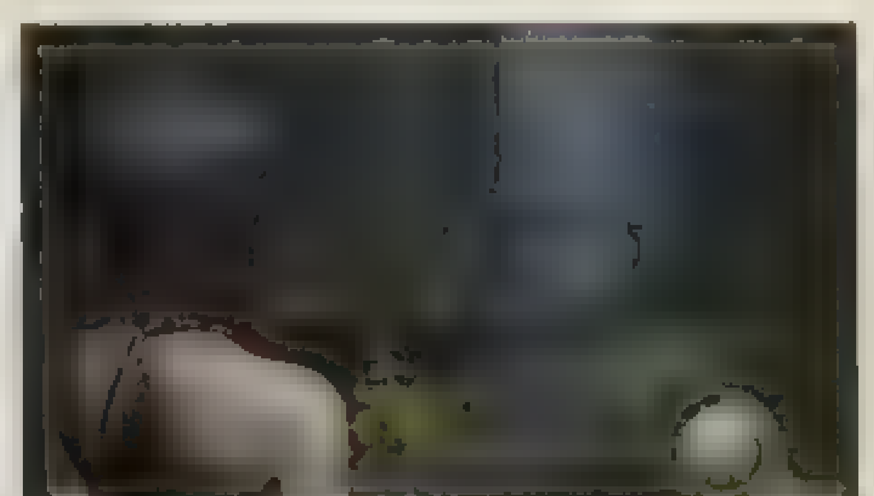
缆车操作室内有一些道具补充，还有武器商人，前往里昂篇与村长决斗的铁皮屋途中，原里昂篇武器商人的位置现在就只有打字机和弹药了。进入铁皮屋后，电锯大妈会从远处的房梁上一跃而下。此处可以用半自动狙击步枪解决她，但玩家的注意力随时也得分一些给左侧的位置，因为有1名被爆头后会出现寄生虫的村民从2F跳下，如果有闪光手雷就赶紧用吧。打倒电锯大妈后取得启动缆车操作的钥匙。原路返回缆车操作室，阶梯上会有3个村民阻挠玩家。启动缆车后，乘坐缆车来到村庄通往古堡大门附近的区域。

山脚下的小屋附近有弹药，屋内有打字机。里昂篇原左侧道路（敌人以村民为主）的出口不能进入，艾达只能取道里昂篇原右侧道路，内有1名巨人。出口右上方有武器商人，可以整理装备。

贵重品

名称	位置
Green Cateye	艾达被当作祭品的祭坛右侧，贵重品宝箱内
Red Cateye	贵重品在与电锯大妈决斗的铁皮屋外的右侧通道

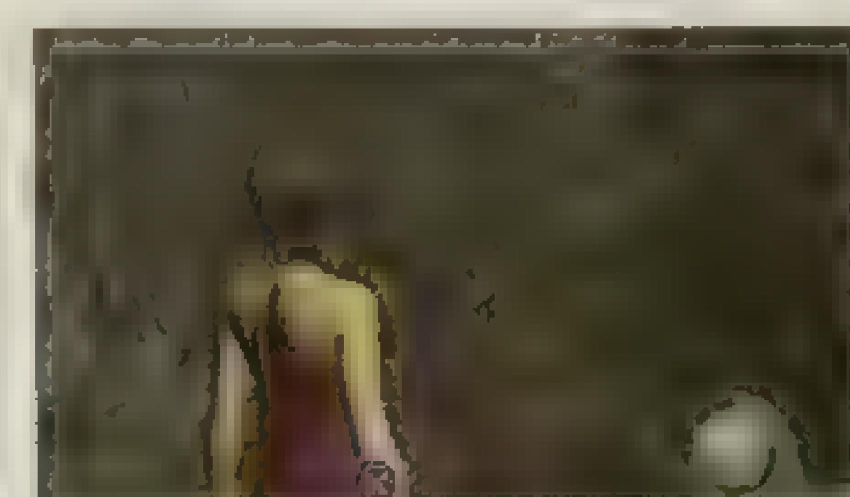




山谷

进入与巨人决斗的山谷中。注意两侧均有可利用绳枪跃上的高层平台，其中右侧为贵重品。沿途和途中小屋内有许多弹药补给，给人以一种大战将至的感觉。在即将到达出口的一段山道内，巨人挡在了出口的大门前。此战如果大家拥有TMP的话，战斗的效率会非常高。即使正面面对巨人连续射击，也能够快速地将其击至寄生虫破体而出的状态。如果没有机会的话，由于艾达的速度远胜里昂，可以在巨人的两侧或裆下来回穿梭去寻找机会。注意用小刀切割寄生虫的QTE，会随机让玩家点□或×，如果点错的话就会被巨人抓住从头上丢下来，还会损失体力。所以，此时还是先看清楚键位，不要急着出手。





▲此处为贵重品"Yellow Cateyes"。

男女有别 当游戏进行到村长官邸的1F，进入走廊拐角的厕所，调查里面的小便池，里昂说一句比较粗俗，近似于脏话的台词，而艾达则是比较斯文地说这些村民脑子里根本没有卫生观念。

Ada's Report #2

在所有与这件事情相关的人里，路易斯·塞纳是关系最浅的一个，他不为任何组织工作，能够自由决定自己的行动。我是惟一告诉组织他的重要性的人，我之所以那么做是因为我欣赏他。他以前的故事颇有几分吸引力。在此之前，路易斯一直狂热地致力于一种远古时代的寄生虫的研究，但是当教主塞德勒在暗中进行的一些行径令他起疑后，他积压在心中许久的疑心终于产生了抵触情绪。急于摆脱邪教控制的路易斯决定向大学时的老同学发电子邮件求助，而碰巧的是路易斯的老同学正是我的前男友——约翰，路易斯对于约翰的死毫不知情。

机缘巧合之下，我收到了路易斯的电子邮件。当我与其言明身分后，他几乎是在乞求接受保护。他说，我对于Las Plagas和这个愚蠢的祭祀没有任何感情，我要离开，我需要重新获得平和与安静。我叫他给我一份样本作为证明。看起来，他是少数几个塞德勒事实上信任的人，解决他直接取得样本并不是一件困难的事情。但是，我怀疑这些邪教徒在他逃脱后会有所反应，我会引导它，并且让事情平稳地进行。

Chapter 3 Retrieve the Sample 重夺样本

剧情概述



月下古堡的重逢，是里昂第一次看到自己朝思暮想的女人——艾达。而艾达则已经一路跟随里昂多时，并在暗中协助他。6年后的重逢，这漫长的时间并没有磨灭里昂的感情，相反却变得更加刻骨铭心。艾达则显得有些漫不经心，利用眼镜中暗藏的闪光弹逃离之后，人造卫星上的威斯克的信息如期而至。"路易斯·塞纳有一个样本在等候我们去接头，他在这座古堡的R区域，我希望你立即去取得它，另外，你最好把里昂给我彻底干掉，他是6年前浣熊市的知情幸存者之一，而且目前站在我们的对立面。"突如其来的命令让艾达觉得难以接受。"但是他对于我们本次的行动毫不知情，我想，我们完全没必要浪费时间去理会他。"威斯克强硬而冰冷地驳回了艾达的意见，事情的走势也变得越来越糟糕。艾达难以接受命令的原因是什么？从她凝望房间那复杂的目光中，你能明白几分呢？





战斗流程

城堡花园

在起点的武器商人处可以购买Mission 3的宝藏图、L号装备箱和弩箭（价值70000，威力巨大）。此处的寄生虫敌人多以分离式的为主，需要留个心眼。花园里的敌人分2批出现，这里的红衣邪教徒1个值3000分，大家千万不要错过。第2批敌人是当玩家消灭第1批敌人过后不久，或走进花园出口发现门打不开后就会出现。在花园中耐心搜索一番还是可以找到不少好东西的，贵重品在中央喷水池处。来到与里昂重逢的房间后，除了大肆搜刮一番later，不要忘记了床的帐幔顶部的贵重品。

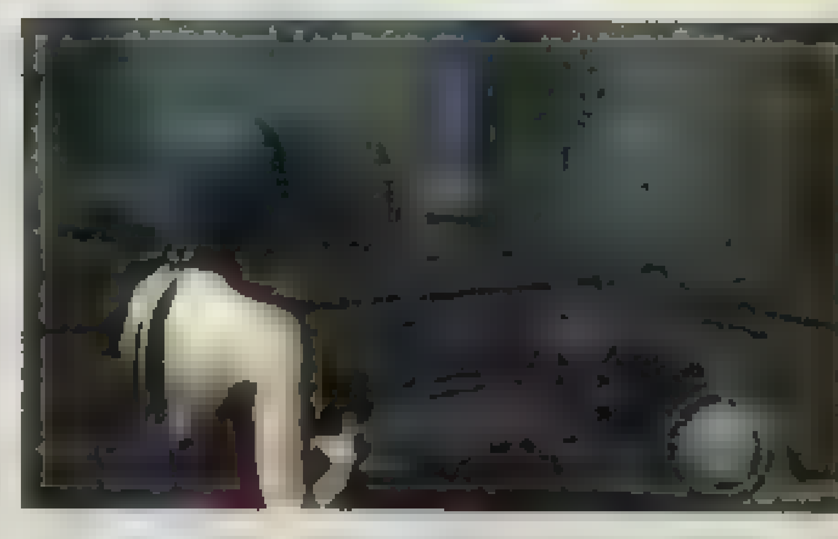




名称	位置
Gold Bangle w/Pearls	城堡花园中央2层的喷水池处
Elegant Perfume Bottle	与里昂相遇的房间　贵重品在床的帐幔顶部

城堡

从房间出来后，选择从上方的道路前进。外侧道路上首先遇见2个敌人，其一持盾，拐角处是3个弩兵构成的三角阵式，最远端的那1个有可能会爆出分离式的寄生虫。而且当玩家走到最远端与该弩兵交战时，身后的铁门处会出现1个红衣邪教徒增援。最好还是跑回狭长的道路上，以免腹背受敌。解决完敌人后，可以返回拐角处的房间使用绳枪跃进内部取得沙漏，该贵重品不能卖，因为它是过关必须的道具。该房间内有1个红衣邪教徒，一落地后大家就要作好准备。取得沙漏后，在原落地位置使用绳枪离开该房间。继续前进由刚才红衣邪教徒进入的门来到城堡内部，左侧的门进入后是武器商人的所在地，内有一些道具补充。一直向右走，路的尽头是1个红衣邪教徒，他可能会携带分离式寄生虫。





任务道具

名称	位置
Hourglass w/gold decor	西侧城壁拐角处需要使用绳枪进入的房间，在大宝箱内

城堡内部



从重逢的房间内的小门直接进入，或者绕西侧城壁都可以最后进入到城堡内部的会餐室。如果之前是从重逢的房间进入的话，那么就得绕道去西侧城壁取得沙漏。进入里昂篇中与Carrador殊死搏斗（即瞎眼、弱点在背部、两手有利爪的壮汉）的铁笼房间后，相同的命运再一次降临在艾达的身上。一开始使用弩箭攻击Carrador，待其一转身就立即开火攻击其背部，寄生虫爆出来后，如果对自己的技术有信心不妨直接上去用小刀进行切割。一般来说，2发炸药箭的爆风攻击就足以打开铁笼的门锁。铁笼周围的敌人配置基本和里昂篇相似，为弩兵、链球兵加普通杂兵。战斗结束后，检查铁笼中心的宝箱后，就可以将沙漏放置于其中，然后就可以打开出口处的铁闸。来到里昂篇中放置火箭筒的房间内，此时里昂正在与邪教徒们爆发激烈的战斗。此时因为威斯克的命令的缘故，所以艾达只好对里昂"视而不见"。通过桥梁即将到达出口时，大门处会涌进来一批敌人，预先放慢步调然后使用弩箭有机会一击KO全部敌人。入口处的大门也会有敌人增援，出口左侧也会有1名敌人，此处应加快战斗速度，尽量避免腹背受敌的情况。离开该房间后，狭长的通道内仍有2名敌人，其一可能携带分离式寄生虫。进入里昂篇中塞纳被塞德勒杀死的房间后，本章结束。



名称	位置
Elegant Chessboard	里昂篇中放置火箭筒的房间内，从场景内的梯子跃下1F，贵重品在对面出口的地面上

Ada's Report #3

杰克·克劳撒，他是组织的广泛研习和调查的课题。无论是在战场内外，他的技能和人格都在接受检验。如果他不是最好的，那么他将会成为危害我们的一个负累。我的结论是什么？他的确是一个伟大的战士，但是，如果有人从中做梗的话，比如，威斯克布置在塞德勒身旁的间谍——杰克·克劳撒。威斯克这次同时派我来到这里，这让我不得不怀疑这是让我俩互相监视对方……更令人怀疑的是，克劳撒在远古寄生虫所展示的惊人力量面前已完全屈服了。同时他也想反过来利用这种力量来达到自己的目的，这对于组织来说是一个可怕的结果。从某种程度上来说，这可能也是事情所必要的发展，而他的角色则是中断这场游戏中的一幕闹剧。我曾经研习过他的战斗技巧，以及如何对付他的左腕，如果必要的话，我不会回避与他的战斗。也就是说，这出戏的舞台和它的演员们最终都将被销毁得一干二净。很不幸，他将会在这个游戏里扮演懦夫的角色来替我们承担所有的罪责，这也是为什么我如此肯定事情依然在沿着正确的方向在前进。

3DM

男女有别 里昂的各种死法曾经是大家热烈讨论的话题，其中有1种昆虫敌人会以强暴的手段将里昂杀死……于是，某些变态的家伙便期待这些昆虫在艾达篇中的表现。结果，Capcom预先洞悉了某些玩家的"险恶用心"……在艾达篇中没有这种昆虫！

Chapter 4 Stop Leon's Assassination 拯救里昂

剧情概述



看着克劳撒那副牢骚满腹的表情，他的杀意已经写在脸上了。如果此时威斯克派他去对付里昂的话，这会是一件很危险的事情，并且会对艾达的计划造成打击。相信艾达并不会对此坐视不理，即使冒着让计划流产的危险，她也会义无反顾地展开自己的行动。

战斗流程

■隧道

在武器商人处可以购买Mission 4的宝藏地图，一路前进首先在左侧出现3个敌人，2个拿盾1个拿电棍。道路尽头有铁甲巨兵，可以用弩箭对付（一击死），也可以狙击他的头部，同样是一击死。然后攻击道路尽头的油桶，顺手还可以炸死3个正在聊天的敌人。道路左侧出现3个敌人的通道尽头的房间内，有2处可以利用绳枪取得道具的位置。房间内有1名敌人，务必小心。从油桶处左侧的门口进入房间后，这里有许多敌人，稍微随便开几枪坚持个5秒钟让其全部冲入室内后，再利用一枚高爆手雷就可以完全解决战斗。出门后，敌人的布置是3名敌人在地面，其1持盾，左斜上45度的桥梁上有1名弩兵。左侧道路尽头左手边的纸箱拐角处有一瓶急救喷雾。该通道的两侧都可以利用绳枪跃上高处，先去右侧尽头的铲车燃烧处跃上高处，然后从左侧的通风口进入，此处空间狭小，还有1名铁甲巨兵，建议把弩箭留到这里对付敌人。如果对狙击有信心的话，一枪正正命中头部也是可以一击KO铁甲巨兵的。从通风口跳下室内，此处有1名敌人。出门后可以在燃烧的纸箱上取得贵重品——黄金猫神。从门口右侧的纸箱上可以一路攀爬回原路，利用绳枪从原弩兵所处的桥梁通路进入港口。



名称	位置
Golden Lynx	1. 利用绳枪跃至高处 2. 进入左侧的通风口，解决敌人后跳下室内 3. 解决敌人后，出门在左侧的纸箱上取得贵重品。

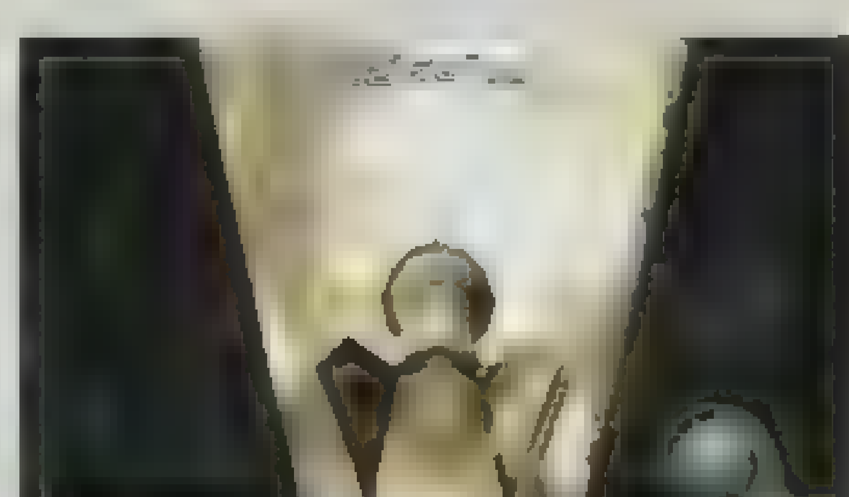
■港口

一路前进发现一台加特林重机枪，不过由于没有钥匙卡无法启动，沿途顺手取得道具后从尽头的楼梯来到1层。此时军舰上的火力突然向岸边扫射，同时1层也出现了大批敌人。这里可以利用角色上下梯子的无敌时间来引诱敌人聚集在梯子旁，反复上下梯子3、4回，敌我不分的加特林重机枪就会将敌人也清理干净，不必艾达自己动手。在该平台1层梯子对面的尽头处取得蓝色钥匙卡，然后就是把握时机返回2层的加特林重机枪处启动火力，加特林重机枪射击的方式与一般主视角武器的操作方式并无二致。就在艾达即将击毁最后一座军舰的重机枪时，敌人孤注一掷与我方同归于尽。不要尝试向燃烧的加特林重机枪处走去，会扣血。1层道路尽头有不少道具包括炸药箭。返回刚才反复上下梯子躲避的2层平台处，在尽头可以使用绳枪跃至3层，这里有一座炮台，不过目前由于没有红色钥匙卡所以无法启动。在2F平台右侧可以利用旋转平台来到军舰甲板上。



■军舰

一到军舰甲板处，立即就有4个敌人加1个弩兵列队欢迎艾达。这里可以后退至尽头左侧的木箱处，弩兵就无法对玩家造成威胁。从右侧的梯子来到军舰2层，此处楼梯上有3个敌人，道路尽头也有1个。军舰3层上有1个盾牌兵和1个爆竹兵，此处出手一定要快，先用TMP牵制住盾牌兵，然后换手枪将爆竹兵定住引爆。即将来到3层平台的出口处，突然间整座军舰的甲板上又冒出5座炮台。此时应立即转身来到画面左侧的铁架台处，利用绳枪跃至高处取得面前的红色钥匙卡后，然后在钥匙卡右侧的突出部使用绳枪飞越到对岸的3层平台上。使用右手边的炮台就可以击毁军舰上的5个目标，命中第1次进攻后，倒计时3分钟开始。击毁全部目标后跳下2层平台，然后按原路返回军舰3层的出口处。值得注意的是，一跳下2层平台就会有一个手持电棍的敌人跟随在艾达身后，所以要做好准备。军舰上的敌人如果赶时间的话，可以全部躲避，因为地方非常宽敞。



■岛内建筑

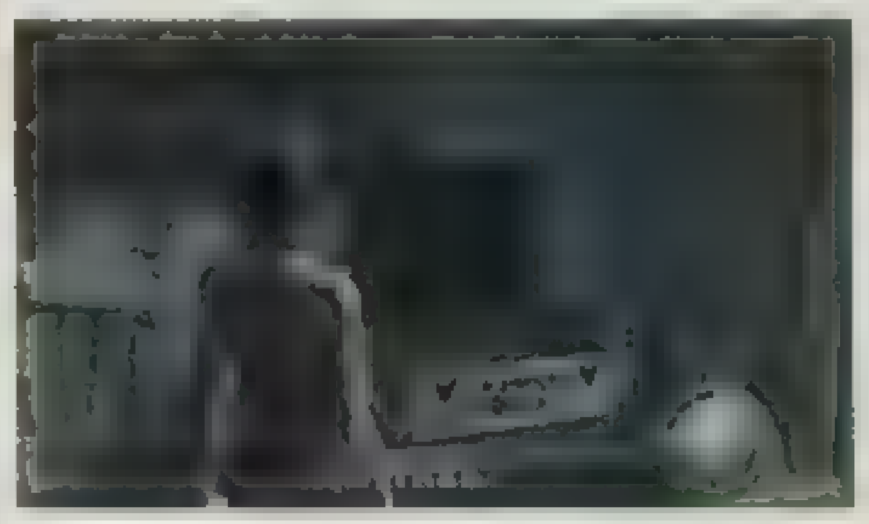
在3层的平台上有许多弹药补给，还有武器商人和打字机。从大门处离开后，继续来到岛内区域。3层平台上有2名敌人，解决完他们后跳下2层，此处亦有3名敌人。道路尽头处的2名链球兵和1名弩兵。由于2层平台的门被反锁，艾达只好直接跳下地面。一落地就会有大批敌人蜂拥而上，建议此处可以直接用弩箭。远处桥梁上有3个敌人一字排开，正好拿来练靶。在桥梁底部使用绳枪跃至2层桥梁上，然后从左侧的梯子爬上3层平台。艾达脚步还未站稳，左手边就拥来一批敌人，此处可以引爆画面右侧的油桶。不过，稍过十几秒后又会有1名头戴钢盔的敌人出现在3层平台处，大家如果在拿右侧道路尽头的贵重品审判之光时要小心身后。一路继续前进，在铁丝门前可以先将对面的弩兵岗哨先狙死。沿哨卡左侧的道路一直来到2层平台原本反锁的门的另一侧，此处有2名持盾敌人，通道的尽头还有1名普通敌人。



名称	位置
Green Stone of Judgement	3层平台右侧道路尽头的沙包上

■设施内部

从梯子处来到里昂篇中塞德勒亲自捉走阿什莉的房间，从左侧大门出去后，可以在该房间中的白色手提箱内取得贵重品信义之光。从小门出去后，被大型推土机撞毁的房间里也有道具。原路返回并前往里昂与克劳撒决斗的场地，进锅炉房前楼梯拐角的天顶玻璃窗上放置着另一个贵重品，需要击碎玻璃窗。锅炉房有3个敌人。一进入里昂与克劳撒决斗的场地就听见两人激烈拼刀时摩擦产生的金属声，在通道尽头使用绳枪来到高处。在此大家不要只顾着看里昂和克劳撒的精彩好戏了，关键的一发子弹还是得艾达自己用QTE射出的。





名称	位置
Red Stone of Faith	起点左侧大门出去后的房间里，贵重品在白色手提箱内
Blue Stone of Treason	进锅炉房前楼梯拐角的天顶玻璃窗上，需要击碎玻璃窗

Ada's Report #4

Leon S·Kennedy，他可能是本次任务中最精华的部分，没有他和他那强悍得令人畏惧的生存技能，这个故事将不会完整。6年前，我曾经亲眼目睹过里昂的战斗，也曾与他并肩作战，而自从那一天的6年后，他显然成长了许多。考虑到塞德勒和克劳撒之间的勾结，那里有可能会发生无法预料的问题，但我会暗中协助里昂，因为，我需要他为我打开实现我的目标的前进道路，我会尽我所能地协助他始终朝着预想中的方向去稳步前进。当然，在数个月前他的角色并不存在，那时，我的角色也更加简单，但这些都是在总统的女儿被绑架和里昂被单独派遣来寻找她之前。现在，剧本的大纲已经被修改了。我并不认为我需要去担心些什么，当里昂处于那些恶劣的环境时，他总会使逆境中出现转机，这也是为什么我对他始终抱有坚定不移的信念的原因。

Chapter 5 Obtain the Sample 获得样本

剧情概述

岛内的工事阵地炮火纷飞，艾达也来到了岛上。威斯克指示艾达必须要尽快取得样本，本次任务的目标只有样本，其余一切事物都必须排除。里昂和塞德勒两败俱伤也好，幸存也罢，都得通通干掉。正当艾达想提出异议的时候，威斯克迅速地结束了通话。显然，威斯克对于艾达的信任程度有限，他早有自己的打算。



重男轻女的愚昧思想在今……在本次PS2版中增加了一套隐藏服装……独缺艾达没有隐藏服装，在此代表广大艾达FANS强烈抗议Capcom重男轻女的思想。

战斗流程

■防御工事



在武器商人处可以购买 Mission 5 的宝藏地图和 XL 号的装备箱。防御工事的大门入口左侧有1名弩兵，再往前走一步，重机枪队长会从2层小楼上跳下来，还有1名持盾士兵尾随。使用弩箭可以正面解决战斗。随后还有1名斧头兵在2层平台上，利用绳枪可以跃上2层平台，在一个油桶处取得贵重品。从2层小楼处继续前进，一拐弯就碰见3个敌人，左上方的工事中还有爆竹兵不断扔爆竹下来。这里可以先退回去，收拾了3个敌人后，再将远处的爆竹兵狙死。在道路尽头的2层小楼前有4名敌人镇守，可以在右侧突起部射击引爆他们身旁的油桶。进入小楼后，由于楼顶有敌人推下油桶发生爆炸，导致该区域成为封闭空间。所以，接下来的战斗属于强制性质，建议站在绿灯出口处或左侧的角落，利用弩箭攻击，3个1批非常有效率。遇到单个敌人就用手枪牵制一下。原入口方向有1个弩兵，所以不要背靠火海面对敌人。一出门就碰见2个敌人，可惜他们命太苦，被制作人安排站在油桶旁。滑车对面有1个携带寄生虫的弩兵，可以先狙死他再过去。进入里昂篇有2座加特林重机枪封锁的区域后，出入口的大门都被关闭，耐心狙击周围的弩兵，地面的1个可以利用油桶干掉他。打开该区域大门的2处开关前均有重机枪队长把守，建议用弩箭解决他们。

走出防御工事后，在遗迹前依然有许多弩兵在布防，狙击枪或者快速接近他们都是不错的打法。里昂篇中击落麦克的直升机的那个敌人正手持火箭筒，站在悬崖边洋洋得意。还犹豫什么呢？就让艾达替里昂手刃仇人吧！如果玩家想进入悬崖对面的狭窄通道取得黄色药草，就必须小心身后突然出现的3个敌人。

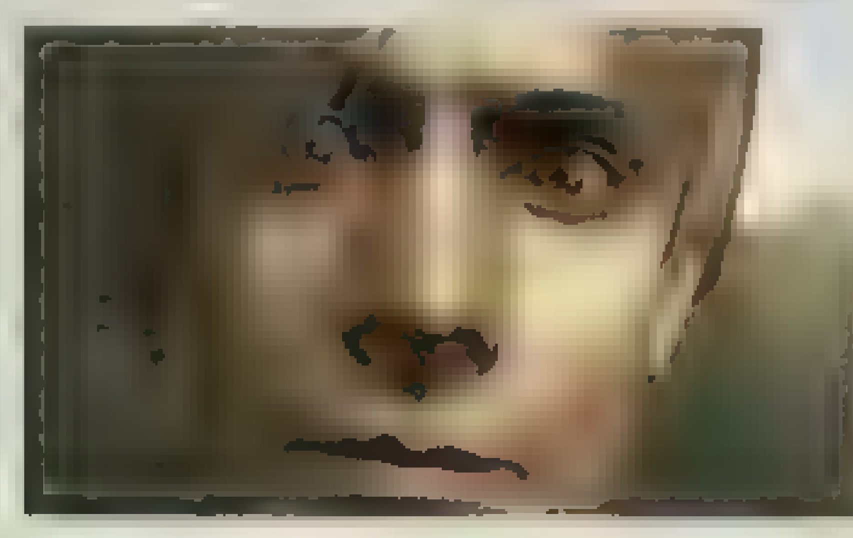


名称	位置
Blue Eye	利用绳枪登上起点前方左侧的2层平台，贵重品在油桶处
Red Eye	进入遗迹大门前的拐角处，贵重品在右上方的石柱上，需射落

■监狱

进入遗迹后，跳到地下井取得身后的炸药箭，继续前进后与里昂相遇。这时，里昂突然药力发作丧失本性，竟然想要掐死艾达，情急之下艾达只好用小刀狠扎了一下里昂的大腿才将其逼退。在这一瞬间内，两人脸上的表情均极其复杂。结束与里昂的相遇后，艾达继续在遗迹中搜索。前方的大门内是监狱的区域，内有武器商人和打字机。如果把狭长走廊对面的弩兵狙死的话，左侧的牢房中会冲出3名敌人。以正面朝向监狱出口的方向为准，取得右上角的牢房内的贵重品后就马上离开监狱。战胜克劳撒后，初始位置左侧的角落里有贵重品。沿右手边的道路走，拐弯后会看见武器商人和打字机，在此作最后的调整吧。利用绳枪进入岛内设施后，艾达阻止了教主追击里昂和阿什莉的行动，留下自己孤身一人对付教主——塞德勒。





贵重品

名称	位置
Green Eye	监狱右上角的牢房的右侧角落里
Butterfly Lamp	打倒克劳撒后的初始位置左侧的角落里

BOSS 克劳撒



离开监狱后，之前与里昂决斗丧生于大爆炸中的克劳撒原来没死，他一直看不惯屡次坏他好事的艾达，两人间的战斗终于正面爆发。与克劳撒的战斗共分3个平台进行，在每1个平台只要给予其一定的伤害，战斗就会转移至下1个平台。一般来说，转移平台所需要给予克劳撒的伤害值等于使其单膝跪地，并命中头部，然后再打几下他的腿就OK了。推荐先用TMP将其击倒，再用弩箭攻击其头部。第2个平台上有绿色药草和炸药箭，第3个平台有急救喷雾，都是推荐取得的道具。克劳撒除了腿部攻击外，其余都可以用QTE直接回避，打法和里昂篇并无二致。

QTE小提示

左腕旋斩	□+×或L1+R1
左腕上勾	□+×或L1+R1
左腕突刺	L1+R1
跳跃斩（被扫倒）	□+×

BOSS 塞德勒



禁止使用一切实弹射击类枪械攻击BOSS的身体，这会让BOSS反过来利用吸收的子弹射击艾达，正如之前剧情里塞德勒吸取TMP子弹的那一幕。但是在BOSS攻击的一瞬间，利用狙击枪射击他的头部是成立的，也可以刺激其口中的寄生虫出现，然后可以用武器火力攻击寄生虫。场地内有许多弹药，而且在2层的监控室中还有1瓶急救喷雾。利用塞德勒还没爬上2层之际，直线跑向对面取得油桶上的炸药箭。当塞德勒攻击的瞬间射击其头部是行之有效的打法，时机就是QTE提示出现前的一瞬间，也可以理解为塞德勒一发出吼声或一低头后，我们就马上放箭。命中赛德勒成功后，他体内的寄生虫会受到刺激出现在其口中，这时立即上前按×使用小刀攻击BOSS。反复3次再加1箭就可以了结塞德勒。艾达轻松地解决了教主，正在她去取样本时麻痹大意的一刻，教主作出了逆转形势的反击。

QTE小提示

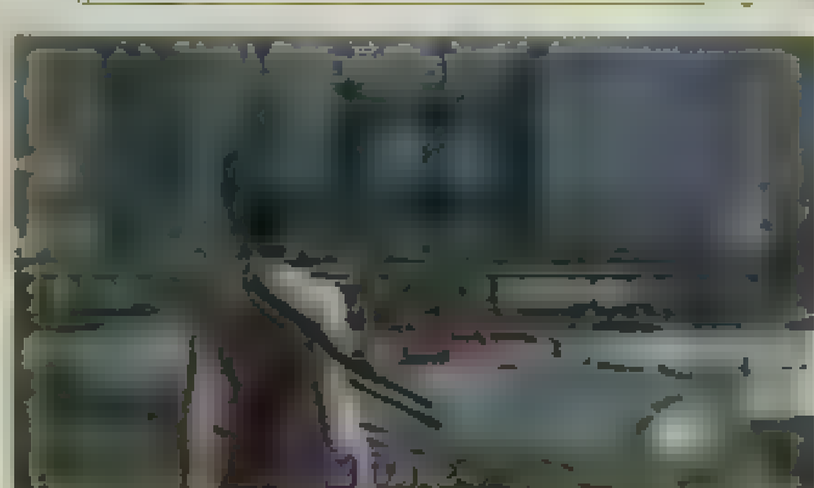
触手（打击）		L1+R1
远距离触手（捕捉）	注1	□+×
近距离触手（捕捉）	注1	L1+R1
远距离气功掌		□+×
瞬移后攻击		L1+R1
近身按头	注2	L1+R1

注1 被触手捕捉后，要赶紧搓左摇杆，否则会被塞德勒的针尾刺死。

注2 被近身按头后，虽然屏幕没有提示，但也要挣扎，否则会被塞德勒再加力按死。

最终决战 塞德勒（变异后）

里昂将艾达救下后，开始独自与变异后的塞德勒战斗。艾达的任务是将不远处的"爱的红色火箭筒"交给里昂。初始位置左侧有1瓶急救喷雾，取得后利用绳枪进入铁架台区域。此时倒计时开始，只有2分钟时间。从右手边开始前进，首先有2个敌人，其1持盾，先后退待其发招后再跑。然后下1层平台的敌人可以趁其说话时，直接回避。再下1层的铁甲巨兵可以利用绳枪的无敌时间逃跑。接下来是2个环形通道，如果时间已所剩下不多，可直接回避掉所有的敌人，因为这里的空间都还比较宽敞。走到第2个环形通道处又有1个铁甲巨兵，通道内还有2名持火箭筒的敌人，适当开几枪牵制敌人，然后直接跑到尽头的位置使用绳枪飞跃到里昂与塞德勒的战场旁。跳下1层平台后，"爱的红色火箭筒"就在眼前。赶快拿起来丢给里昂吧！



Ada's Report #5

虽然真不容易，不过本次任务还是成功了。不过，我也送了威斯克一个与众不同的小礼物。假装与他一起工作真是件有趣的事情，Albert Wesker……我想知道下一步他想干什么，直觉告诉我这一切都是他早有预谋的。对他来说，UMBRELLA代表权力，他借此隐于幕后并从事着自己的计划。如今UMBRELLA的庇护伞已经彻底被毁，那些当权者试图东山再起，他们在私底下明争暗斗，用尽各种欺骗和虚假的手段，这就是威斯克迫切地、无法阻拦地想建立他所谓的"新UMBRELLA"的原因。"百足之虫，死而不僵"，UMBRELLA在全世界都有制药厂，我们很清楚威斯克在UMBRELLA倒台后与他们都保持着接触，毫无疑问我们此后也会收到他的消息，组织必须保持警惕。不过威斯克也不是傻子，他很清楚组织在想什么，在下一步开始之前，他和我还有时间继续我们的猫捉老鼠小游戏……这个任务可能完结了，而战斗才刚刚开始……

THE END

女人心海底针 当游戏进行到终盘的时候，艾达来到放红色火箭筒的平台处，如果时间充足的话，不妨一边看着另一边的里昂，然后……机……谁叫里昂你在前往小岛时的气艇上看人家大腿的！

&3DM.SM



文 沙罗&纱迦

SOULCALIBUR III

【攻略详解】

灵魂能力III	Namco	FTG
PS2 SOULCALIBUR III	2005年10月25日	美式
1~2人		49.99美元
日版发售日为11月23日		推荐玩家年龄：13岁以上

基本操作



以下是游戏默认按键配置

□	横斩，用A表示
△	纵斩，用B表示
○	脚，用K表示
×	防御，用G表示

《灵魂能力》系列的系统说复杂也不复杂，说简单也不简单，但向来多样化这一点却是毋庸置疑的。和《铁拳》、《VF》、《无限生》相比，《灵魂能力》更加讲究玩家在对战中的瞬间判断能力以及在高速移动中对3D空间的把握能力，这一点相信熟悉3D格斗游戏的玩家们都深有体会。许多初次接触《灵魂能力》的玩家因为不适应按键防御以及8方向移动中的战斗而对游戏望而却步，这也使得该系列的人气在国内一直无法有一个更高层次的提升。基于多方面的考虑，我们这一次的第一次攻略以照顾新手玩家为主，将着重讲解各种系统，同时对游戏中的各个模式作一个全面的介绍，希望能对本作有兴趣但苦于不熟系统的玩家们有所帮助。早已熟悉该系列的各路高手们也请不要着急，以后我们会经常对本作中的各个热门角色进行比较深入全面的解析，还望有心之士能够来信来稿与我们一同探讨。（如果你制作了什么有趣的原创角色，也请将图片发送到UCG的信箱）

系统解说 SYSTEM

初级篇

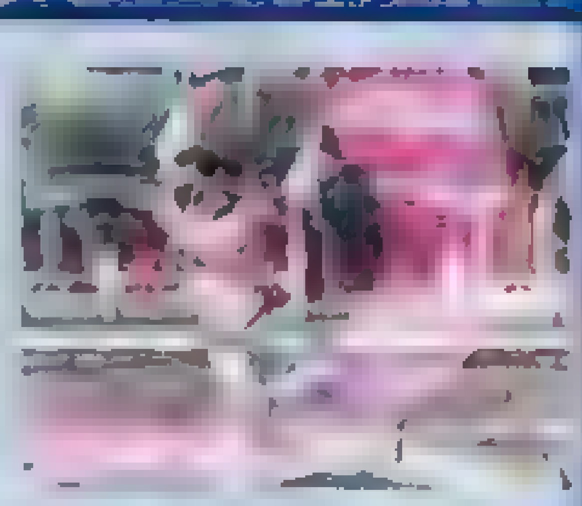
攻击 attack

攻击方式概括来说有4类：横斩、纵斩、腿技、投技，如图所示，前三种攻击方式都有专门的字母（A、B、K）来表示。

横斩 横向的攻击。对正前方的攻击范围小，威力也一般，但能够攻击到侧面横向移动的对手。在敌我双方同时使出的横向攻击互相交接时，会出现一瞬间"对刀"的局面，之后双方的攻击自动停止，有利帧数双方相同。



纵斩 纵向的攻击。威力比横斩大，但基本只能攻击正前方直线上的对手。因此在使用纵斩时要小心对手利用横向移动来躲避以及反击。同横斩一样，双方同时使用纵斩并互相交接时，也会出现一瞬间"对刀"的局面，之后双方攻击停止，有利帧数相同。



腿技 好比一般格斗游戏中的腿攻击一样，威力普遍较低，攻击距离也不长，但出招快、变化多，横、纵两方的对手都能够攻击到。用来作牵制攻击再合适不过了（有部分角色如成美那、多喜的腿技非常强劲，完全可以当作主攻击手段）。



纵克横 当纵斩与对手的横斩相交接时，纵斩一方会打破另一方的攻击。这一点大家可以想象一下：一个人拿把刀左右横扫时，被另一人用刀迎面劈下时的情景是什么样，就能够明白了。顺便一提，纵斩方在破坏对手的横斩后再命中对手时，会形成COUNTER攻击。



移动 move

《灵魂能力》中的角色移动要比所有3D格斗游戏都更加重要，8方向移动的方位如左上图所示，每个角色在向任何一个方向移动时都会有特定的招式能够使出，因此在进行移动时，玩家还需要了解自己所使用角色在向什么方向移动时会使出什么样的招。

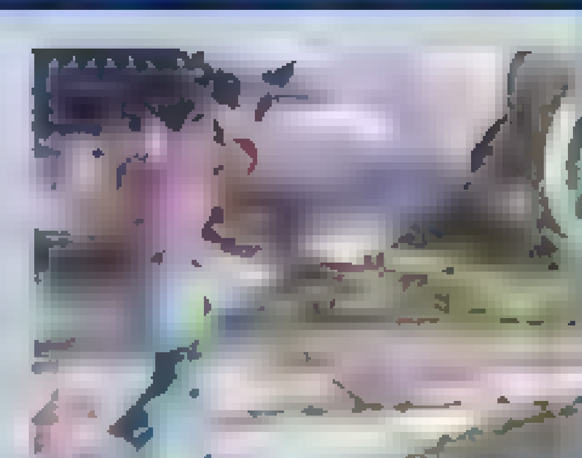
防御 guard

本作在战斗时只有在按下特定按键不放时才能够进行防御，防御的默认按键是×键，游戏中用G表示。G键的用途非常广泛，除了防御外，还具有令角色跳跃、下蹲和取消攻击和受身等作用。通常情况下按方向键的↑或↓，角色会进行横向移动，只有在按住G键不放的情况下再按↑或↓，才能使令角色跳跃或下蹲（下蹲后可以防御下段攻击），而防御中按下→或←的话，角色会一边防御一边移动。另外，一部分攻击招式在刚刚使出、判定出现前的瞬间可用G键取消。

弹挡 在对手的攻击或投技即将命中自己的那一瞬间，同时按下→+G或↘+G，便能够将对手的攻击完全化解掉。弹挡的失败动作小，但成功后给予对手的硬直时间也相应较短。→+G可以弹挡中上段攻击，↘+G能够弹挡对手的下段攻击。



裁 在对手的攻击或投技即将命中自己的那一瞬间，同时按下←+G或↙+G，便会使出完全化解对手攻击的裁。本作中的←+G可以化解中、上段攻击，↙+G能够化解下段攻击。裁和弹挡相比，失败时破绽大，但成功时给予对手的硬直时间长。



完全弹挡&裁 和拆投一样，本作中新增了"完全弹挡&裁"这一设定。在攻击即将命中自己的瞬间再使出弹挡或裁，成功时画面上会出现红色的光芒，并且能够给予对手更长的硬直时间，这里要注意的是，对手在硬直时可以使出弹挡和裁来取消硬直。



www.plumbook.cn ©1995 1998 2001 2003 2005 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED

投技 throw

当靠近对手时同时按下A+G或B+G能够使出投掷技，投掷技的威力固定且能够破坏对手的防御，同样的投技无论在任何情况下（如非COUNTER和COUNTER）给予对手的伤害都是一定的，面对死守不攻的对手，只要使用投技即可。此外无论己方位于对手的侧面、正面还是背后，投技都能够成立。





拆投 当遭到投技攻击的那一瞬间，我方只要按下A或B两键中的某一键，就能够将对手的投技拆解掉。A+G的投技用A键拆、B+G的投技用B键拆（个别指令投需要用特定的按键来拆）。通常情况下在拆投成功后，双方的有利帧数是相同的，但若拆投方能在被投时的第一时间内（该时间极少）拆投成功，就会出现所谓的“完全拆投”，同时能够给予对手一瞬间的不利时间。另外要注意的是，除了个别角色外（如阿斯塔罗斯、沃尔多等），大部分角色在遭到背后投技时是不能拆投的。



完全拆投



普通拆投

特殊&打击投 所有角色的普通投技都属于上段攻击，另有一部分角色拥有下蹲投技或指令/连续投技，例如卡桑德拉本作新增加了下段投技、阿斯塔罗斯拥有倒地投技甚至空中投技等等，这些基本属于特殊投技。可使用特殊投技的角色非常少，但成功后往往能够给对手带来比普通投技更大的精神打击。打击投则是一部分招式在命中对手后，能够自动转变为投技的技巧（也有个别打击投需要在命中对手后通过按键进行追加）。虽然这类招式比较强劲，不过使用时也有一定的条件限制，比如命中对手时双方距离不能太远，否则不能转换为投技。





中级篇

RING OUT

与VF比较类似的是，《灵魂能力》中有许多场地都是有边界的，一旦掉出场外，本次对局就会立刻判定失败。[illegible]也使得对战中经常出现[illegible]的情况——这也是[illegible]的[illegible]。[illegible]的它能够无限次地回场内，实在是无耻。不过对战模式中并不能使用它，所以大家不用太过在意。



聚魂

在战斗中同时按下A+B+K这三个键，角色就会进行发出蓝色的光芒进行蓄力，聚魂时能够利用G键取消。[illegible]聚魂[illegible]后的效果也分为[illegible]Lv2之后，攻击命中敌人后会一击COUNTER效果。[illegible]之后[illegible]之后，不[illegible]使用[illegible]有显示。顺便一提，在开始聚魂时输入攻击指令后，角色会在完成Lv2时的瞬间执行所输入的指令。



受身&即时受身

遭到对手的浮空攻击后，在即将落地时按下G键，本该倒地的角色就能够立刻站起来，配合方向键的话，角色快速起身的同时还能够分别朝不同的方向起身。[illegible]遭到对手的一些投技攻击，[illegible]以空中状向地面的攻击居多时，受身会变得非常困难，此时只能在角色倒地的瞬间按下G键，成功的话就会成功即时受身。这里要注意，指望连按G键来达成即时受身是行不通的，按G键的具体时机也只有靠各位玩家们自己来掌握。由于绝大部分角色都拥有性能不错的倒地追加技，因此不会熟练运用受身的话实战中往往会吃大亏。



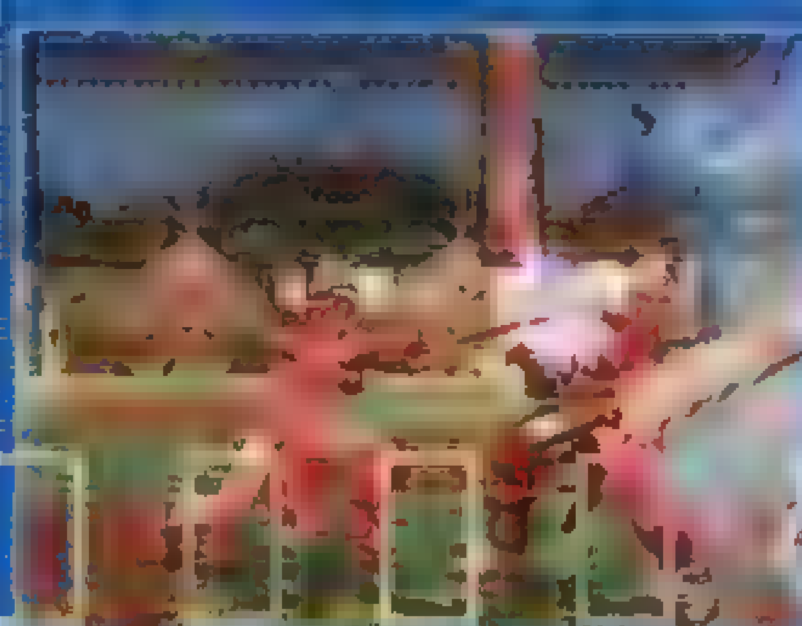
受身失败



受身成功

COUNTER攻击

在角色进行移动或出招的时候被对手的攻击命中时，该攻击就会形成COUNTER攻击，COUNTER出现时画面上会有红色的闪光效果，同时给予对手的伤害也会比通常情况下的大。此外，一部分招式在命中对手时若是COUNTER攻击，那么对手还有可能出现[illegible]、[illegible]等各种状态。



下克上、跳克下

与其他格斗游戏一样，角色在蹲下时能够躲开对手的一切上段攻击或通常投技，也能够防御对手的下段攻击，但除了部分特殊中段攻击以外，蹲下时的角色不能防御绝大部分的中段攻击。而对手使用下段攻击时，我方可以利用跳跃直接躲避攻击同时进行反击。



&3DMSM
www.plumbook.cn

起身 return

起身攻击 起身攻击是指在从下蹲状态转为站立状态这一过程中所使出的攻击。大家只要在角色下蹲时松开G键和方向键，同时按下A、B或K 键，就能使出相应的起身攻击。事实上，在实战中存在站立状态下最速使用起身攻击的方法：站立状态下G>↓>A或B或K，只要按键速度够快，就能够在一瞬间使出起身攻击。注意在仰面倒地且脚朝对方、背朝上且头朝对方的状态中也可以按键使出起身攻击。但如果是在背朝上且脚朝对方、仰面倒地且头朝对方的状态下，按键则只能使出背向攻击。



翻滚起身 倒地后能够利用G键立刻起身，这点前文已经提到。而在未受身而倒地的情况下，输入方向键的上下左右各键的话，角色就能够作出按键方向的翻滚动作并随即起身。翻滚起身的优点在于能够躲避对手的追加攻击。比如侧面翻滚能够躲避纵斩、向后翻滚能够避横斩等等。另外，在侧面翻滚时，在角色起身前还可以输入其他的方向键，让角色临时改变翻滚的动作。



起身投 起身投就是站起身后立刻使用投技。使用方法简单，出招速度快，对付在自己面前企图进行倒地追打的角色尤其有效。值得一提的是，此招还可以在翻滚动作完成后立刻再使用，非常方便。

空中连技&制御

将对手打飞至空中后，基本上此时可以用任何招式进行追加攻击。不过《灵魂能力》系列并不像其他格斗游戏那么注重空中连技，通常在两一下之后便无法继续连下去了。取而代之的，就是这系列的单发技威力往往非常强大。因此，如何使用单发威力高的招式进行连技，是玩家们必须研究的一个课题。在空中被对手攻击一次后到自己落地前的这一小段时间内，只要按下方向键的任意键，角色就能够在空中朝方向键所指方向一全移。这便是所谓的空中制御。熟练运用空中制御的话，就能够在空中躲避开大部分角色的多段招式，让对方的空中连技失败。在版边时使用的话，有时候还能避免被打出场地。



制御失败



制御成功

防御崩坏&不能技

防御崩坏技在使出时带有闪光效果，命中防御中的对手后，会打破对手的防御体势，令其出现一瞬间的硬直时间。而防御不能技在使出时带有火焰效果，顾名思义，是无法进行防御的招式。防御崩坏&不能技同样有横斩纵斩之分，纵向的防御不能技能够利用横移躲避，横向的则需要离开招式的攻击范围才行。

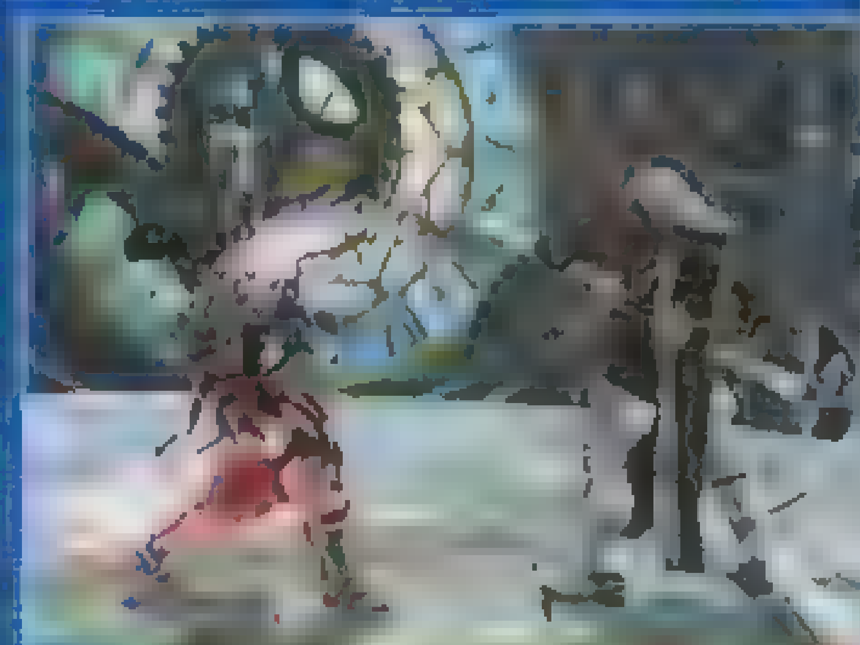


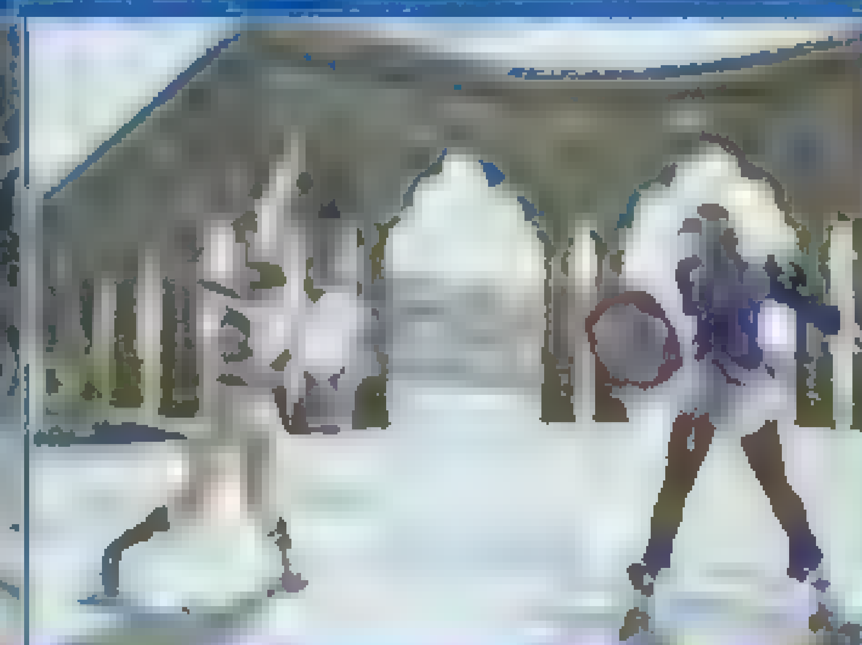


自动反击技

一些角色如塞万提斯、[illegible]拥有特殊的防御技，该技使出后武器会发出红色的光芒，若此时对手的攻击正好命中的话，就会将对手的攻击完全化解掉。

特殊防御技分为两种，一种在对手攻击后招式动作不变，[illegible]，还有一种是化解掉对手攻击后自动反击，如[illegible]的A+B。



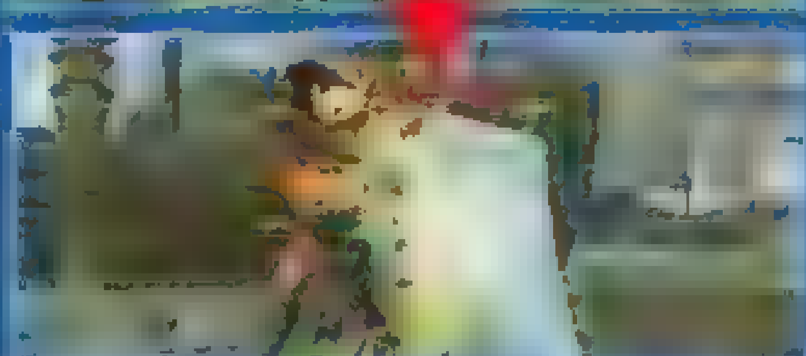


上级篇

提前输入

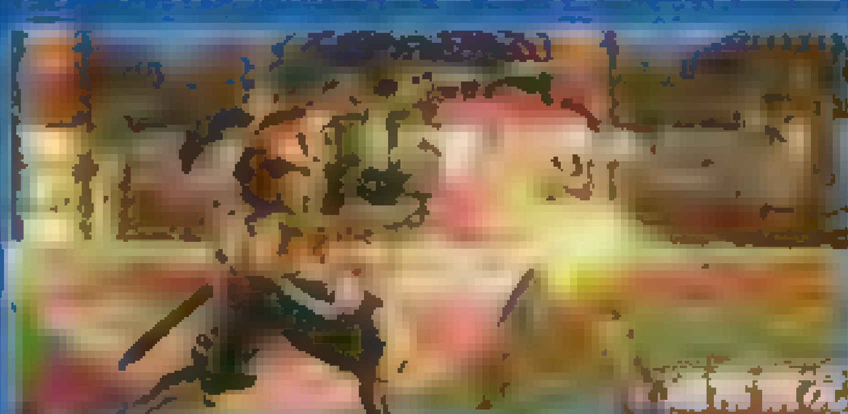
在弹招或被对手时或者在已使出招式处于硬直状态时，若提前输入接下来想要下达的行动指令，那么当角色完成弹招的动作或招式的硬直解除后，就会立刻自动执行之前所输入指令的行动。





8方位招式的转变

每个角色在进行8方位移动时都拥有一些强力的招式。若想在原地站立状态下快速使用8方位的招式，那么将某一方向键连按下即可。举例来说，[illegible]的→B或↗B分别是[illegible]和[illegible]攻击，但若能以→→B的方式输入指令，那么之后出的招式就会变成8方位移动中的招式了。利用提前输入系统，不仅连续技的成功率会大大提升，一些平常指令复杂、比较难出的招式也能够在一瞬间完成，非常实用。





&3DM-SMV
www.plumbook.cn

挨打动作

在受到对手的一部分攻击——尤其是COUNTER攻击后，挨打一方会作出相应的特殊挨打动作。该动作属于硬直状态，该角色完全不能行动。由于本作中能够造成对手硬直倒地状态的招式大大增多，如何擅用这些倒地方式来进行追加攻击，则是在本作战斗中制胜的一大关键。由于硬直倒地的种类较多，这次就只介绍几种比较常见的挨打动作，请大家见谅。

旋转/大旋转

在原地旋转数圈，分为大小两种，大旋转时的硬直状态非常长，通常情况下此时能够进行追击。但要注意本作大旋转回复时间比前作更短，许多前作中的连续技在本作中都无法使用了。



搭脚倒地

被对手COUNTER攻击或个别防御不能技打中脚部时的滑稽动作。虽然硬直不能回复，倒地时间短，因此很难给予什么高威力的追加攻击。不过若拥有强力的倒地追加攻击的话就另当别论了。



腹崩

中招后捂着腹部慢慢倒下。腹崩也有大小两种状况，小腹崩的角色倒地时间短且中招后会向后一跳；大腹崩的倒地时间比较长。典型的例子是卡桑德拉的→K（COUNTER）。



后退倒地

仰着头慢慢倒地。虽然在倒地之后就能够立刻起身，但之前的倒地动作非常缓慢，非常容易被对手的挑空攻击打至半空。该状态同样不能回复，因此可以大大利用该状态给予追击。



弹挡与裁 guard impact

被弹挡/裁一方 正常情况下除了立刻使用弹挡或裁来解除硬直时间以外，被弹挡/裁一方只有干挨打的份。但不知为什么，本作出现了一个能够在被弹挡/裁之后瞬间解除硬直的技巧。其方法非常简单：在被弹挡或裁后到对手出手攻击前那一瞬间，按住G键不放快速连按两下↑键或↓键，就能够解除当前角色的硬直状态。解除硬直后的角色既可以立刻按G键来防御，也可以蹲下去躲避对手的上段攻击，甚至还能够反过来攻击。这个技巧可以算是一个BUG，在实战中用此法来反击不太现实，但用来防御的话还是很不错的。由于人人都可以使用，这使得弹挡/裁后的战况更加多变。推荐用此技来对付电脑。



解除失败

解除成功

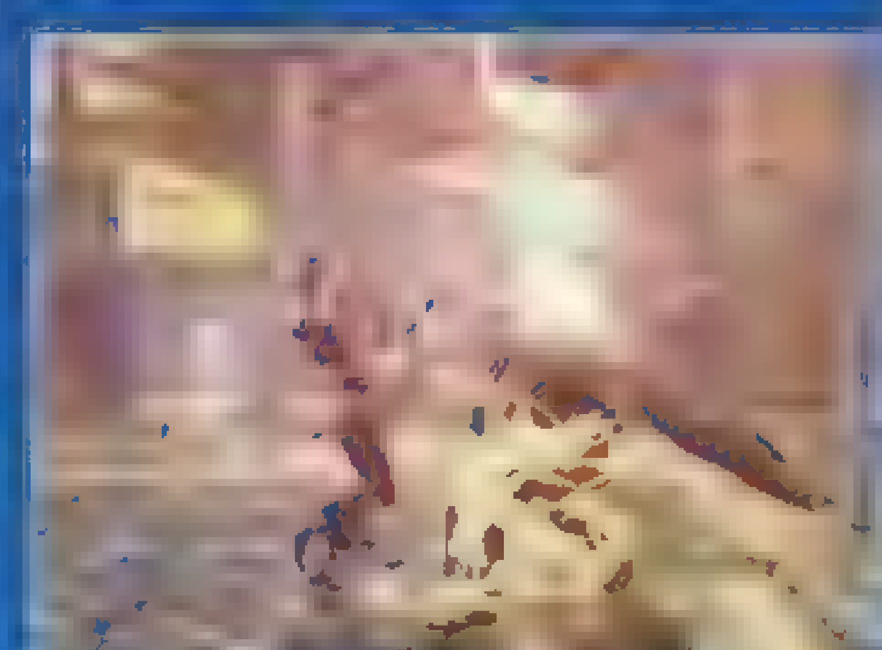
弹挡/裁一方 成功弹挡/裁对手之后，对手会出现一瞬间的硬直时间，正常情况下用出招快的招肯定能够命中对手。但对手在出现了硬直后，可以通过使用弹挡、裁来取消硬直时间，这样便很容易形成"反弹挡/裁"或"互相弹挡/裁"的局面。对于那些习惯被弹挡、裁后立刻使用弹挡、裁的人，可以试着等对手使出弹挡、裁后再出招，此时已露出破绽的对手是绝对无法进行防御的。但要注意如果使用的是投技，那么对方会有50%的几率拆投成功……

武器能力一览

增强攻击力	弹挡、裁成功时回复HP
攻击力下降	自动回复HP
随时间的经过攻击力增强	攻击时HP回复
增强防御力	攻击时HP减少
防御力下降	防御对手攻击时回复HP
增加攻击范围	防御对手攻击时HP减少
缩短攻击范围	HP渐渐减少
特定攻击自动变成COUNTER	能自动弹挡某些攻击
特定攻击将不会变成COUNTER	弹挡、裁的有效时间延长
弹挡或裁成功时给予伤害	自动化解一些投技
特定攻击可自动打破对手的防御	增大击飞的距离
即使对手防御也会受伤	缩短击飞的距离
有时不容易掉出场外	有特殊音效
	给对手造成伤害时能回复HP

硬直的回复

在众多硬直倒地状态中，有个别的状态是可以通过按键来解除的。以腹崩状态举例，腹崩倒地后不仅容易遭到追加并且倒地时还不能立刻受身，不过腹崩状态的硬直时间虽然极长，但玩家们在该状态时只要连打之前中招的方向（比如正面中招，那么就不断按→键）就能够使角色恢复到普通站立的状态。若在恢复站立状态时按住G键，那么在状态恢复后该角色就会立刻进入防御状态。顺便一提，本作中的不少强力连续技都是利用腹崩状态来达成的，因此玩家们请务必掌握解除硬直状态的方法。



注：在游戏中的练习模式中的指南（Tutorial）选项里，有非常详细的系统解说并提供了实际操作演练，对系统尚不熟悉的玩家可以首先进入该模式中进行了解。将一个角色的全部内容完成后，还能够获得该角色最后一件武器。

隐藏要素醒目

1. 本作的隐藏要素繁多，达成条件也各不相同，但大部分隐藏要素都在总战斗局数达到一定次数后便会出现，因此大家只要反复战斗，最后就一定能够获得这些隐藏要素（生存模式的战斗次数不算在内）。

2. 在隐藏要素出现后，不要按SELECT+START复位，否则之前出现的隐藏要素就等于没有出现，最好手动选择退回标题画面（RETURN TO TITLE），然后再进Options菜单中的"SAVE&LOAD"选项进行记录，这样出现的隐藏要素就肯定能保留下来。

3. 出现隐藏要素时画面下方会有所提示，其中一部分隐藏要素可直接获得，但还有一部分隐藏要素需要去商店中购买。

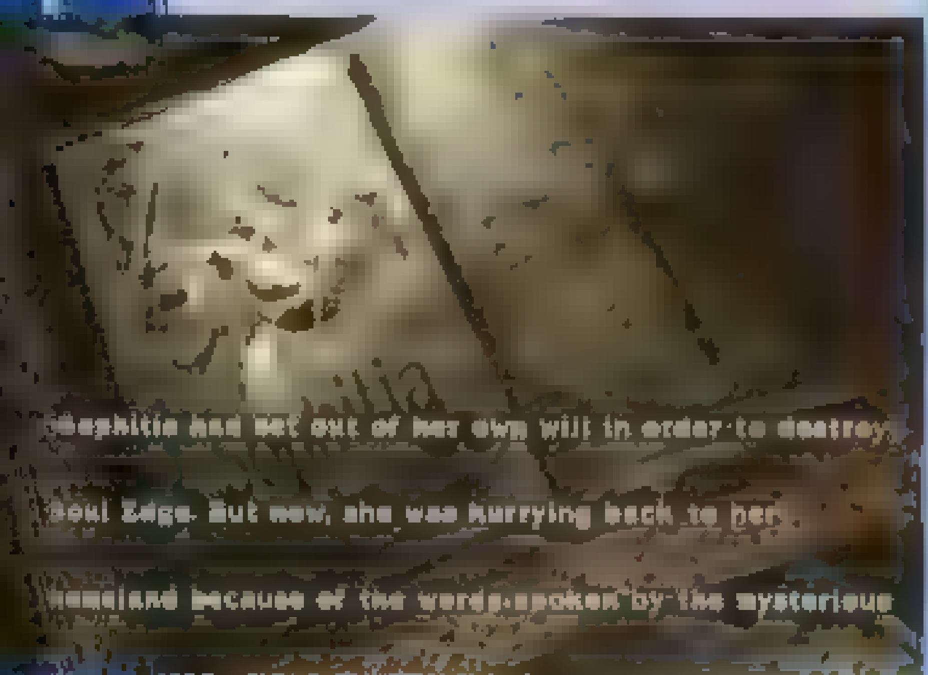
本游戏有着自动记忆功能，但不推荐使用。因为频繁读取记忆卡对记忆卡会有一定损害，如果你用的是组装记忆卡或老记忆卡的话更加危险。如果想关掉自动记忆的话，在OPTIONS的SAVE & LOAD中将AUTOSAVE DATA设为OFF即可。但注意每次关机前千万别忘了记录。

3DM-SMY book.cn

游戏模式 GAME MODE

魂之传说 Tales of Souls

即大家通常所说的故事模式。从这个模式中，玩家们可以了解到围绕着邪剑与灵剑的各种故事。



互动式过场



▲当画面上的按键提示不断闪烁时，就需要主要按对应的按键才行。

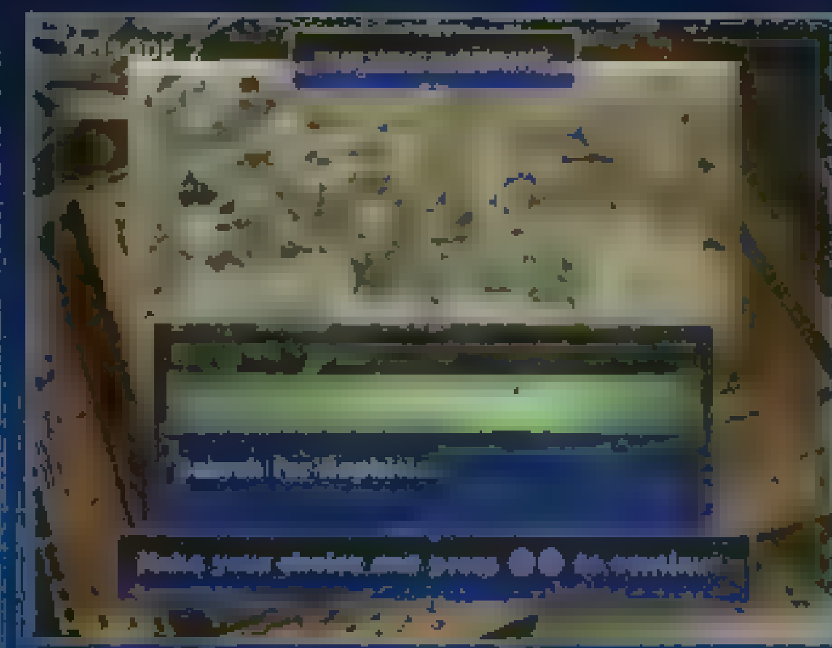
在魂之模式中，有一部分过场事件的内容是能够利用按键来改变的，当画面右上角出现按键提示时，只要按照提示输入相应指令即可。值得一提的是，每个角色的结局动画都拥有两种不同的内容，这就需要通过按键来改变了。

故事进程

1. 进入该模式后，玩家可以从众多角色中任选一位出来进行游戏。随着故事的展开，玩家所操纵的角色将横跨欧亚大陆，在各地展开冒险，并且和各地的角色交战。

2. 故事中会出现剧情的分支选择。选不同的分支后，接下来展开的故事也会发生变化。变化后的交战对手不仅也会改变，甚至特定的路线还会出现隐藏BOSS。





3. 最终的决战

每个人都怀着各种目的来到了邪剑和灵剑的所在地，在这里，他们将和扎萨拉梅尔变成的深渊交战。

奖励关卡

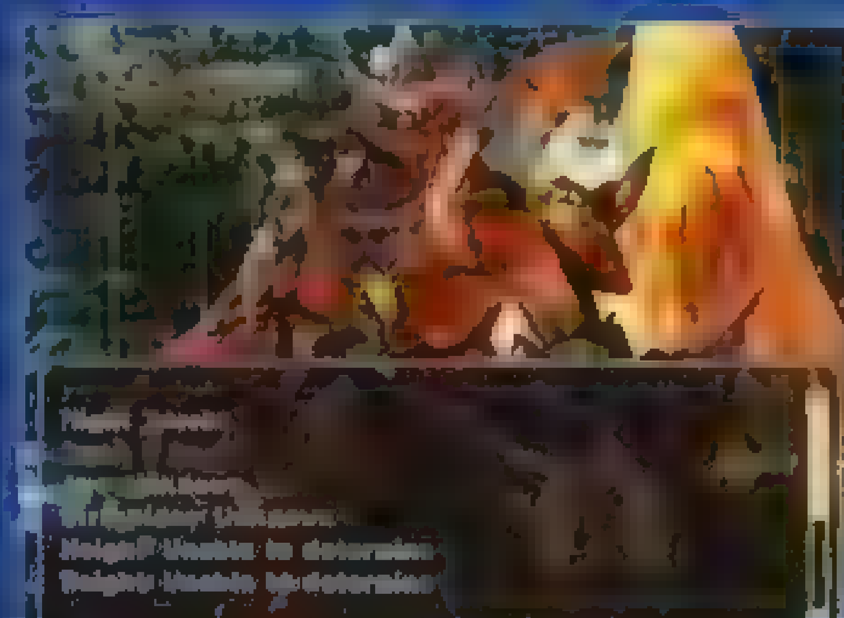
在魂之传说模式中，当每个角色在第4场战斗和第8场战斗中获得胜利后，便有机会向追加的隐藏关卡挑战（选择"STOP"）。这些关卡的内容与魂之竞技场中的任务大部分相同，只是难度非常高。很多奖励关卡都必须在不接关的情况下才会出现。



▲若对自己的水平没有自信，那么可以直接选择"RUN"不打奖励关卡。

隐藏BOSS

在魂之传说模式中，通常情况下最终BOSS是深渊(Abyss)，而若在故事分支中选择特定路线的话，就有可能在最终战时遭遇隐藏BOSS——Night Terror。每个角色进入该路线的方法都不尽相同，但都有两个共同限制条件：不能接关一次且必须战胜武王(Olcadan)。每个角色在完成这条特殊路线后，都可以得到最后一件武器（已经获得的则不会再得到其他武器）。下表中列出了所有角色进入特别路线的分支选择（不包括奖励关卡的选择）。[illegible]



角色	分支选择	角色	分支选择	角色	分支选择	角色	分支选择
卡桑德拉(Cassandra)	下-上-下-下	雪华(Setsuka)	上-下-下-下	香华(Xianghua)	下-上-上-下	拉斐尔(Raphael)	上-上-上-下
科里克(Kilik)	上-下-上-下	西格飞(Siegfried)	下-下-上-下	扎萨拉梅尔(Zasalamel)	上-下-下-下	塞万提斯(Cervantes)	上-上-下-下
真喜志(Maxi)	上-下-上-下	索菲蒂娅(Sophitia)	下-上-下-下	洪润星(Yun-seong)	上-下-下-下	沃尔多(Voldo)	下-上-上-下
御剑平四郎(Mitsurugi)	下-下-下-下	多喜(Taki)	下-下-下-下	艾薇(Ivy)	上-下-上-下	阿斯塔罗斯(Astaroth)	下-上-下-下
噩梦(Nightmare)	下-上-下-下	塔莉姆(Talim)	上-上-上-下	吉光(Yoshimitsu)	下-上-上-下	蜥蜴人(Lizardman)	下-上-上-下
成美那(Seong Mi-na)	下-上-上-下	缇拉(Tira)	上-下-上-下	洛克(Rock)	上-上-下-下	武王(Olcadan)	上-上-上-下

隐藏角色

本作中的隐藏角色数量之丰富远超前作，除了魂之模式中能够使用的如索菲蒂娅、塞万提斯等几个隐藏角色外，更有李龙、艾米等N位BONUS角色可在对战模式中使用。在魂之传说模式中遇到这些隐藏角色的路线并不是惟一的，表中只举出了一例，但部分BONUS角色不会在魂之传说模式中出现。另外想要出现奖励关卡之前就不能接关（个别关卡可以接关，但暂时不明）。



[illegible]	[illegible]	[illegible]
Abelia	完成编年史模式第18章或者各模式下的总战斗局数达到1050场。	—
Abyss	Yoshimitsu、Olcadan、Rock、Sophitia、Lizardman以及Cervantes出现后，在魂之传说模式中将Abyss击败；或总战斗局数达到725场。	—
Amy	完成魂之竞技场中的BELOVED(EASY难度)任务。	—
Arthur	在魂之传说模式中将其击败或总战斗局数达到550场。	—
Aurelia	完成编年史模式第12章或者总战斗局数达到900场。	—
Cervantes	在魂之传说模式中将其击败或者总战斗局数达到625场。	用拉斐尔依次选择上分支、下分支。
Chester	完成编年史模式第19章或者总战斗局数达到950场。	—
Demuth	完成编年史模式第10章或者总战斗局数达到850场。	—
Girardot	完成编年史模式第15章或者总战斗局数达到800场。	—
Greed	在魂之传说模式中击败他或者总战斗局数达到500场。	—
Hualin	在魂之传说模式中击败她或者总战斗局数达到750场。	用拉斐尔依次选择上分支、下分支，并战胜Rock后选"STOP"。
Hwang	在魂之传说模式中击败他或者总战斗局数达到600场。	—
Li Long	在魂之传说模式中击败他或者总战斗局数达到1150场。	用西格飞依次选择上分支、下分支，打败武士后选"STOP"。
Lizardman	在魂之传说模式中击败他或者总战斗局数达到675场。	用西格飞依次选择下分支、下分支、上分支、上分支。
Luna	完成编年史模式第11章或者总战斗局数达到650场。	—
Lynette	在魂之传说模式中击败她或者总战斗局数达到1100场。	用拉斐尔依次选择上分支、下分支，并战胜Rock后选"STOP"。
Miser	在魂之传说模式中击败他或者总战斗局数达到750场。	—
Olcadan	在魂之传说模式中击败他或者总战斗局数达到575场。	用御剑在未接关的情况下全部走下分支。
Revenant	在魂之传说模式中击败他或者总战斗局数达到1200场。	用卡桑德拉打第一场战斗。
Rock	在魂之传说模式中击败他或者总战斗局数达到475场。	用拉斐尔依次选择上分支、下分支。
Sophitia	在魂之传说模式中击败她或者总战斗局数达到525场。	用西格飞分别选下分支、上分支。
Strife	完成编年史模式第20章或者总战斗局数达到1000场。	—
Valeria	在魂之传说模式中击败她或者总战斗局数达到700场。	用拉斐尔依次选择上分支、下分支，并战胜Rock后选"STOP"。
Yoshimitsu	在魂之传说模式中击败他或者总战斗局数达到425场。	用拉斐尔依次选择上分支、下分支、下分支。

虽然目前只出了美版，但游戏其实是可以选择日文语音的，只要在OPTIONS的SOUND SETTINGS中将VOICE LANGUAGE设为JAPANESE，就可以听到冬马由美、桧山修之等大牌声优的演出了。[illegible]一句，新角色缇拉的声优是[illegible]（代表人物《一骑当千》之孙策伯符）

博物馆模式 Museum

博物馆包括了"艺术画廊"、"战斗剧院"、"演武剧院"、"角色档案"以及"事件回顾"等若干部分。这里就让我们对这些内容进行一个简单的介绍。

Battle Theater

玩家欣赏由电脑控制的角色进行战斗的模式。玩家可以任意选择角色以及战斗的场地。对于那些不熟悉角色招式的玩家来说，先来这里看看也是不错的选择。

Character Profiles

观看各个角色的各种资料的模式。在这里大家除了可以看到如年龄、武器等基本资料外，还可以360度欣赏角色的造型以及阅览角色在游戏中的全部台词。

画廊角色图片

在"剑之编年史"和"魂之传说"中登场的角色只要完成相应的故事章节即可获得（或在商店物品列表中出现），而其他的角色图片，则可能和总战斗局数相关，在达到一定局数后就能够获得。

Event Viewer

在这里大家可以重温每个角色在魂之模式中所遇到的过场事件，包括结局在内，每个角色都有固定有15个事件。不过只通关一次或只有同一个路线的话，是不能收集完全部事件的。另外不光是角色造型，就连各种武器的种类也可以在回顾进行更换。

Art Gallery

玩家欣赏游戏中的动画、原画的模式。需要注意的是，这里的动画和原画的绝大部分都需要在商店中进行购买后才能够欣赏。

Exhibition Theater

历代著名的模式。玩家们可以从中看到那些博大精深的世界武术的演武表演。有不少角色如香华、拉斐尔、成美那等人的演武都颇具观赏性哦。

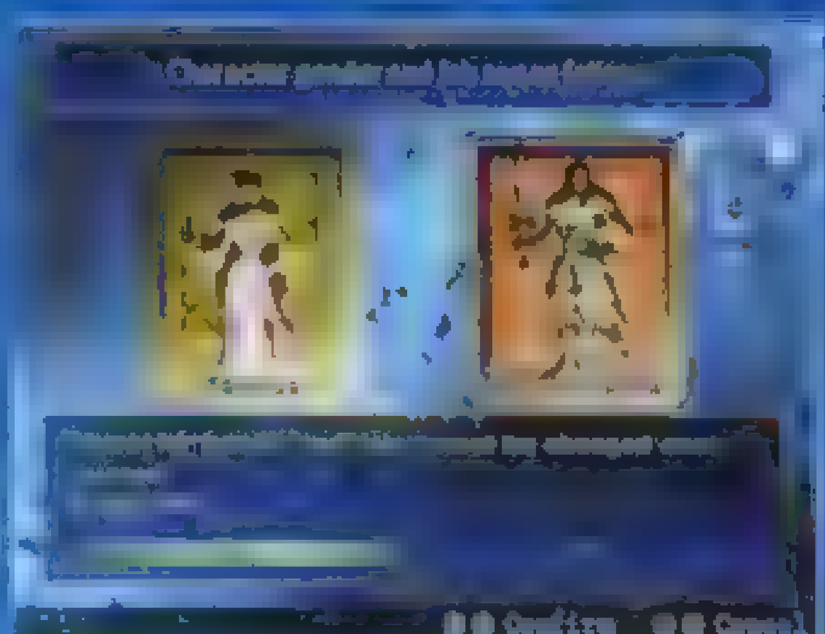
角色编辑模式 Character Creation

角色编辑模式是本作中新增的一个非常重要的模式，玩家们能够从这里自创各种职业、外貌各异的角色，并且这些角色能够在对战模式以及剑之编年史模式中使用！

角色编辑模式分为原有角色颜色编辑(Standard Character)以及自定角色创造(Custom Character Creation)这两个模式。其中原有角色颜色编辑模式只能将魂之传说中登场的那些角色的服装、头发等部位进行彩色编辑，因此这里就让我们着重说明一下自定角色创造模式吧。

1.设定角色的性别、职业

本作中，每个职业最多可以用5个流派，其中包括3个原创流派和2个固定流派。所谓固定流派，就是指《灵魂能力III》中固有的那些角色，初期每个职业只有1个流派，但只要多用该职业的人战斗，就会出现新的流派。一般说来，打25场左右就会出现1个新的流派，全部流派出现需要打100场左右。本作的原创流派多达17个，正好对应17个BONUS角色，需要注意的是剑圣虽然可以使用全部的17个原创流派，但却不能使用任何固定流派。



2.进行各部位编辑

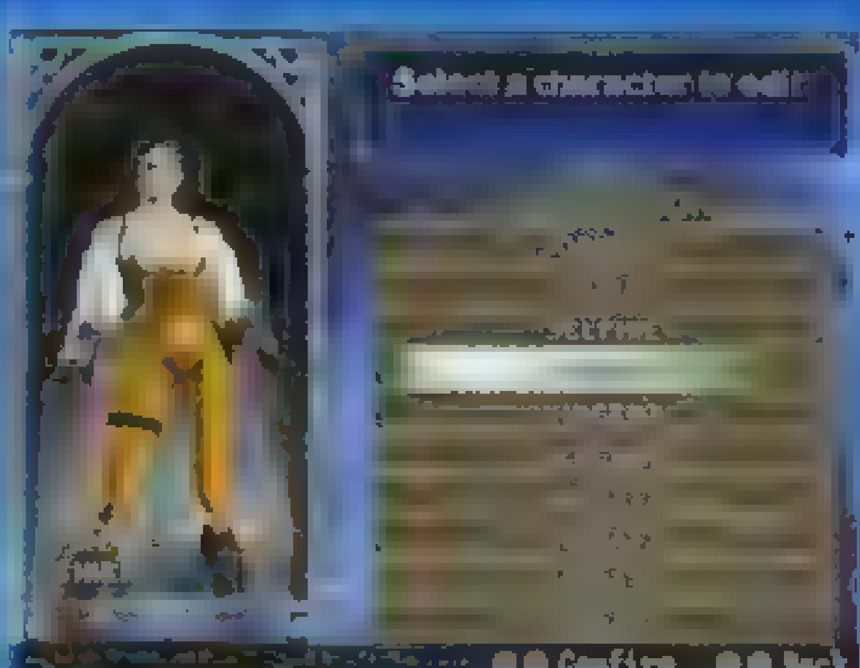
首先，游戏为玩家们准备了各种已经编辑好了的各种职业的建模，比[illegible]部位不满意的话，就可以有针对性地一一更改。可更改的部位非常多，从脸型到肤色，从头发到脚下再到装饰品可谓是应有尽有。虽然游戏一开始时各部位可以更换的配件非常少，但随着游戏的进行，尤其将剑之编年史模式打穿后，就能够在衣具店买到大量的编辑配件。



购买一定数量的衣具后，衣具店里会新增一些价格高达7万多的配件。比如，玩家只要将名称中带有"X TYPE"的一套配件组装在一起，就会做出图中的这名角色……除了她以外，还有女武神、豹王等其他多种多样的配套部件，大家不妨创造一个出来试试吧。

3.改名、记录

将角色的外貌大致编辑完毕后，在最后还可以为角色任意起名，起名完成[illegible]色列表中。自创角色一共能创造10个。虽然游戏一开始时不能创造那么多，但随着游戏的进行，玩家们可以在商店中购买增加创造角色上限的物品，这里提醒一下大家，在角色编辑完毕后记得存



特别对战模式 VS Special

在这个模式中，每个角色的武器都会附带上各自原本拥有的附加效果。比如灵剑拥有HP自动回复能力等等。此外，选择的战斗场地也会追加各种不利条件，比如每过几秒，地面就会发生一次地震，若不蹲下或跳起来时，就会遭到伤害。

VS 大赛模式 VS Competition

游戏内容与规则与单人版的世界大赛模式基本相同，惟一的区别在于该模式可以多个玩家一同游戏，相互间进行冠军的争夺。若有4、5个玩友一同游戏的话，该模式是个很不错的"众乐"之选。

全部职业对应的固定流派

若想让全部流派快速出现，推荐去打VS模式，将局数设为1局，然后将双方的HP调至0，这样就能以极快的速度结束战斗，之后选择RETRY接着来。1P和2P可以设为不同职业，这样一次可以练两个职业，如果速度快的话，2个小时以内就能搞定全部职业。除了这个方法之外，在剑之编年史模式中让对应职业升级也可以开启部分流派，不过不推荐这个方法。

野蛮人(BARBARIAN)	噩梦、阿斯塔罗斯
武僧(MONK)	真喜志、科里克
盗贼(THIEF)	洪润星、缇拉
舞者(DANCER)	香华、沃尔多
圣徒(SAINT)	扎萨拉梅尔、塔莉姆
忍者(NINJA)	多喜、雪华

角斗士(GLADIATOR)	洛克、成美那
海盗(PIRATE)	塞瓦提斯、艾薇
贤者(SAGE)	索菲蒂娅、卡桑德拉
刺客(ASSASSIN)	蜥蜴人、缇拉
骑士(KNIGHT)	西格飞、拉斐尔
武士(SAMURAI)	御剑平四郎、吉光

在自创角色模式中，游戏提供了超过1000种的配件供玩家选择，利用这些配件可以搭配出无穷多种组合，大家有兴趣的话甚至可以做出其他游戏中的角色来。下面就让纱迦来抛砖引玉吧。如果你有什么好的组合，请一定要来信告诉我们哦，我们会选出一些精彩搭配登在杂志上与大家一起分享的。

注：括号内是色彩选择。

萨菲罗斯	SEPHIROTH
HAIR	LONG STRAIGHT(01.14)
MID TORSO	MONK'S ROBE(01 27)
UPPER TORSO	WARLORD'S ARMOR(01 27)
ARMS	LORD'S GREAVES(01 27)
SHOULDERS	LORD'S SHOULDERS(01 14)
WAIST	DOUGI-OBI(01 27)
LOWER LEGS	CHAIN PANTS(02 25)
UPPER LEGS	HUNTER PANTS(01 27)
FEET	UNHOLY LEG ARMOR(01 27)

但丁	DANTE
HAIR	MEDIUM HARD(01.14)
UPPER TORSO	MAGICIAN S COAT (02.22/01 27)
ARMS	KNUCKLE GLOVES(01 27)
WAIST	THIEF S BELT(02 22)
UPPER LEGS	LEATHER PANTS(05 27)
FEET	BUCKLED BOOTS(05 27)





本作在格斗技方面也进行了大幅强化，很多《铁拳》里的招也在游戏中得到了再现。比如白[illegible]、[illegible]的[illegible]等等。[illegible]离谱的是某职业连《街头霸王III 三度冲击》里春丽的超杀风翼扇都会。有兴趣的人不妨自己创造一个春丽吧！

&3DM-SMY
book.cn

魂之斗技场

Soul Arena



魂之斗技场模式是本作的一个重要模式。在此模式中可以赚取大量金钱，此外还关系到部分隐藏要素。魂之斗技场模式分为两个部分：QUICK PLAY和MISSION。QUICK PALY和过去的街机模式比较类似，打完8个CPU角色后就算结束。QUICK PLAY的难度可以在OPTIONS中改变，玩家可以从中学习高难度下对付CPU角色的办法。

SOUL SMASH(EASY)	初期拥有
COIN COLLECTOR(EASY)	初期拥有
TURNTABLE(EASY)	初期拥有
BLAST CHASE(EASY)	初期就有
DANCING STATUE(EASY)	通过SOUL SMASH(EASY)
WISP SHOOT(EASY)	通过COIN COLLECTOR(EASY)
SUDDEN DEATH RALLY(EASY)	通过TURNTABLE(EASY)
SURVIVAL(EASY)	满足一定条件后从道具店中购买
SCORER(EASY)	满足一定条件后从道具店中购买
HARD WORKERS(EASY)	满足一定条件后从道具店中购买
BELOVED(EASY)	在魂之传说模式中击败AMY
FINAL BATTLE(EASY)	在魂之传说模式中击败NIGHT TERROR

MISSION模式全任务出现条件

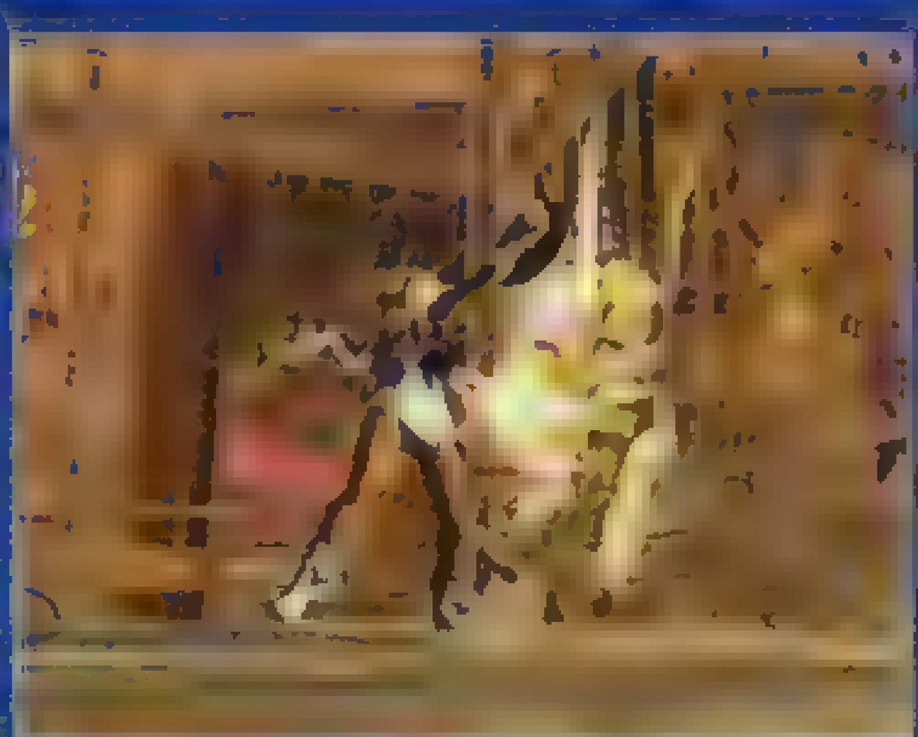
MISSION模式里有12个小任务，每个小任务的限制规则都不一样。这12个小任务玩起来乐趣十足，打过之后除了能拿到钱，还可以获得部分角色的搞笑武器（倒数第2把）。不过这些小任务的难度也不简单，下面就简单介绍一下各任务的攻略方法。需要说明的是，在MISSION模式里可以使用特殊武器，所以如果拿到好的武器后再来挑战会轻松一些。所有角色中，个人比较推荐用香华来挑战。香华的招式性能十分优秀，→→A+B这招对CPU角色有奇效。不过对电脑的赖招还有很多，大家也可以试着用用别的角色。如果你功力够高的话，用谁来挑战都行，毕竟MISSION模式里的CPU角色还未达到出招必返的地步。

SURVIVAL、SCORER、HARD WORKERS在道具店中出现的条件不明，估计和通关人数以及战斗次数有关，总之多通关就会出现。而完成任意一个任务的EASY等级后，会出现NORMAL等级，完成任意一个任务的NORMAL等级后，会出现HARD等级。



注：在魂之传说中想要遇到AMY，就必须在可以选择"STOP"的场景中战胜拉斐尔。比如选吉光时全部走上分支路线即可遇到。

SOUL SMASH



评价标准 完成时间

基本规则 在一个封闭空间内作战，双方的攻击力都相当低，惟有将对手击至墙壁上时才能造成较大的伤害。在此任务中特定招式的击飞效果大大加强，运气好的话甚至可以令对手在空中多次撞墙，造成极大的伤害。

HARD心得： HARD难度下要连战5个对手，其中要特别小心西格飞。推荐使用动作快、击飞技实用的角色，比如香华。香华的↑、↓方向横移动中B吹飞效果非常显著，而且出招时有位移动作，不容易被对手击中，凭此招应该能轻松过关。

BLAST CHASE

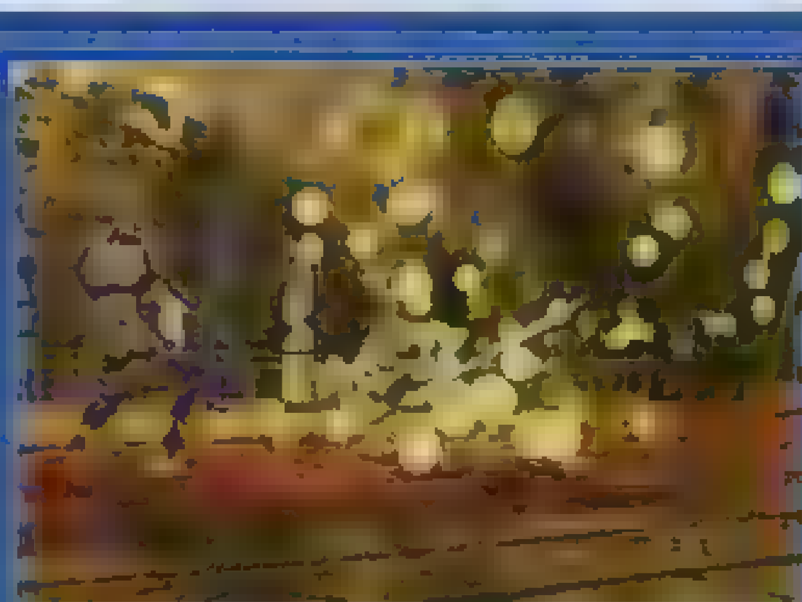


评价标准 通过时间。

基本规则 只要受到对手的攻击（无论是命中还是防御），炸弹就会转移到自己身上，炸弹在身上时HP不断减少，减为0时就会死亡。

HARD心得： HARD难度下要连打5战，让对CPU角色有赖招的人出马最好不过，比如香华用两次→→A+B后就可以回去躲着看热闹了。这个任务在很短的时间内就能结束，还能拿不少钱，算是初期赚钱的一个方法。

COIN COLLECTOR



评价标准 获得钱数

基本规则 与普通对战无异，只是击中对手的话可以获得钱币，被对手击中会损失钱币，用连击数高招式攻击对手，获得的钱币会增加。

HARD心得： HARD难度下要连战5个对手并获得100个钱币，由于对战方面没有什么限制，所以通过的话应该不成问题。用IVY的两个指令投是一次获得钱币最多的方法。



DANCING STATUE



评价标准 通过时间。

基本规则 要与巨大的神像作战，注意投技对神像无效，神像受攻击没有硬直，神像的普通攻击可以防御，激光和投技不能防御，神像被击败时，如果被倒下的神像压中也算失败。

HARD心得： 这个任务颇有难度，因为打HARD难度时要先与卡桑德拉、索菲蒂娅对战后才能打神像。这两姐妹是相当难缠的，派出你最强的人上吧！至于用谁打神像没区别，只要速度不慢都行。打神像时要始终位于其身后，攻击手段推荐AA连发，并要时刻注意神像的动作。见到它使出普通攻击时就防御，如果是激光的话就要赶快向它身后退。

TURNTABLE

评价标准 完成时间

基本规则 在不断移动的平台上对战，随着平台移动方向的变化，对战双方会自动朝着特定方向滑动。将对手的HP减为0，或将对手打出场外都算胜利。

HARD心得： HARD难度下要和多喜连战5局。因为没有别的限制，活用场地特性的话能够轻松过关，部分角色的出场投技更是相当有用(如拉斐尔)。

SUDDEN DEATH RALLY

评价标准 通过时间。

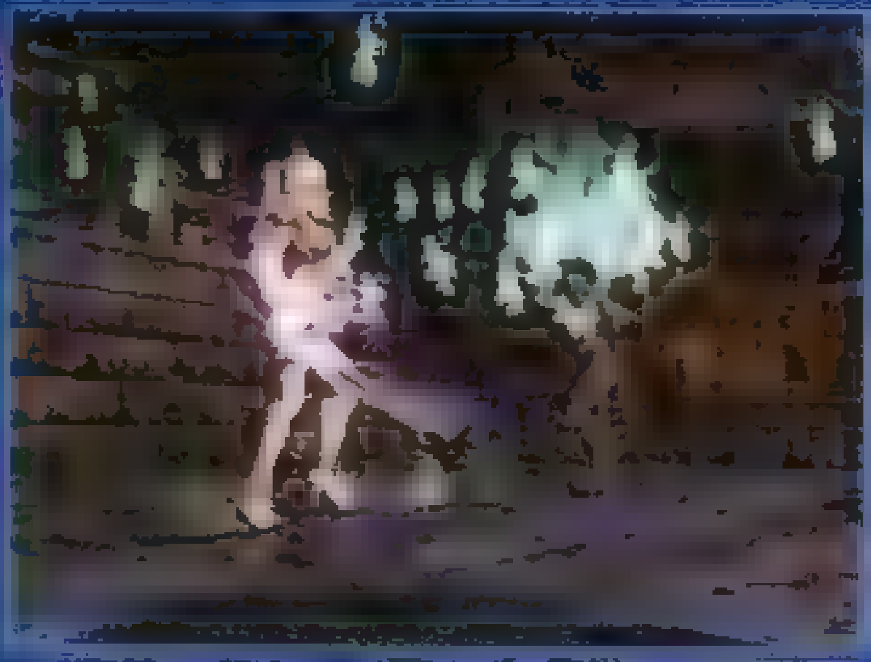
基本规则 敌我双方的任何攻击命中后都具有一击必杀效果，必须连胜指定场次后才算胜利，如果中途失败的话连胜就会作废。

HARD心得： HARD难度下要与蜥蜴连战5局，必须取得5连胜才算获胜。由于双方都是一击必杀，偶然性相当大。个人是用西格飞范围超长的蹲下A通过的。



本作的角色创造模式可谓是拥有无限可能。现在但丁、不知火舞[illegible]都可以在你的手下复生，只要你愿意，就连《F[illegible]》历代的男女主人公都能造出来。没有最像，只有更像！和朋友交流自己创造的角色也是相当有乐趣的

WISP SHOOT



评价标准 通过时间。
基本规则 对手处于全身无敌的状态，必须先聚魂(A+B+K)收集空中灵魂，聚魂动作结束后，收集来的灵魂将自动攻击对手，对手受到灵魂攻击时会损失HP，而且无敌状态会消失。聚魂时间越长，收集到的灵魂越多，这样给对手造成的伤害也越大，而对手无敌状态消失的时间也就越长。

HARD心得：这个任务算是最难的任务了。HARD难度下要连战5人，光靠灵魂去攻击对手是不够的，必须还要在对手无敌状态消失的情况下给予重创！个人的打法是用御剑平四郎装备攻击力最高的SOUL EDGE，开战后先聚魂，当对手被灵魂击中时马上用→→BB将其击倒。这样当对手倒地时聚一次魂，再用→→BB就能打过了。关键在于使用→→BB的时机不能太晚，一定要先出手，不然对手在空中时有可能恢复无敌状态。

SURVIVAL



评价标准 打倒人数。
基本规则 敌人会不断出现，越快将对手击败的话，恢复的HP越多。CPU角色的AI会随出场人数而增加，而HP的恢复量会随出场人数而减少。

HARD心得：HARD难度下有100个对手等着你来挑战，打败50个人才算通过。由于要打的人实在太多，光靠赖招也不够，还得要有扎实的基本功。此外找把好武器也是很关键的(比如有自动恢复HP效果的)。顺便说一句，如果你真能完成HARD难度的百人斩，那么你将获得600万元！平均一个敌人6万！这也是本作最赚钱的方法。不过如果只打过50个对手的话只能拿到100万元。

FINAL BATTLE



评价标准 通过时间。
基本规则 击败NIGHT TERROR。注意因为NIGHT TERROR有翅膀，所以将其打出场外是没有用的。

HARD心得：HARD难度下的NIGHT TERROR非常厉害，秒杀玩家不在话下。对付这么无赖的BOSS，当然也得用赖招了。个人总结出的一个比较实用的招数是用吉光的←KB(B按住蓄力)，先让NIGHT TERROR防住←K，待火出现后最速放开B键，这样它就会吃下这个防御不能技，反复N次就能取胜。

BELOVED

评价标准 通过时间。
基本规则 对手会拿最强的武器出战，必须将其全部击败。

HARD心得：HARD难度下要连战3 人，其中最后出场的AMY将手持一把全部攻击防御不能的神剑。不过使用各种赖招的话应该能轻松将此3人搞定。顺便提一句，这个任务用来赚钱也是不错的，GOOD评价就能拿5万元。



SCORER

评价标准 获得分数。
基本规则 击中对手后，按照攻击力的高低将会获得对应的分数。在限定时间内对手会不断出现，时间结束时分数达到一定要求就算通过。

HARD心得：HARD难度下的目标是在3分钟内取得2000分，而击倒一个对手大约能拿到240分，也就是说大约打败9个对手(RING OUT除外)就可以了。对于这一目标来说，达成应该是不难的。



HARD WORKERS

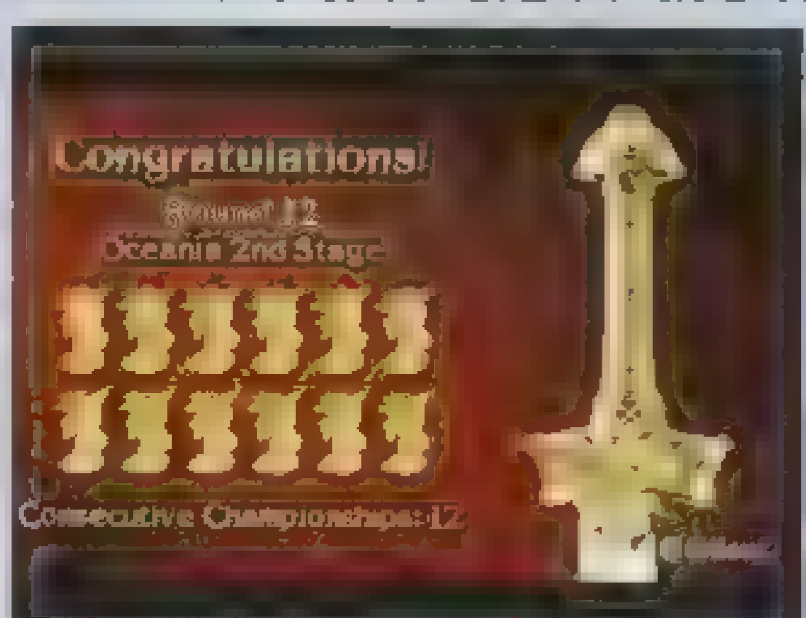


评价标准 通过时间。
基本规则 对手是商店里的3位美女，她们会以惊人的速度狂奔并伺机停下来偷袭，当她们挑衅时，剩余时间会狂减，必须要在限制时间内将其击倒。

HARD心得：基本战术就是等她们停下来挑衅时用连续技进攻。但这3位美女的闪避能力一流，空中制御、瞬间受身、腹崩恢复都相当精通，因此不是100%确定的连续技一定会被她们闪掉(只建议用空投连续技)。如果不擅长连续技的话，等她们挑衅时威力大的单发技进攻也是可以的，比如御剑平四郎的→→BB。

世界大赛 World Competition

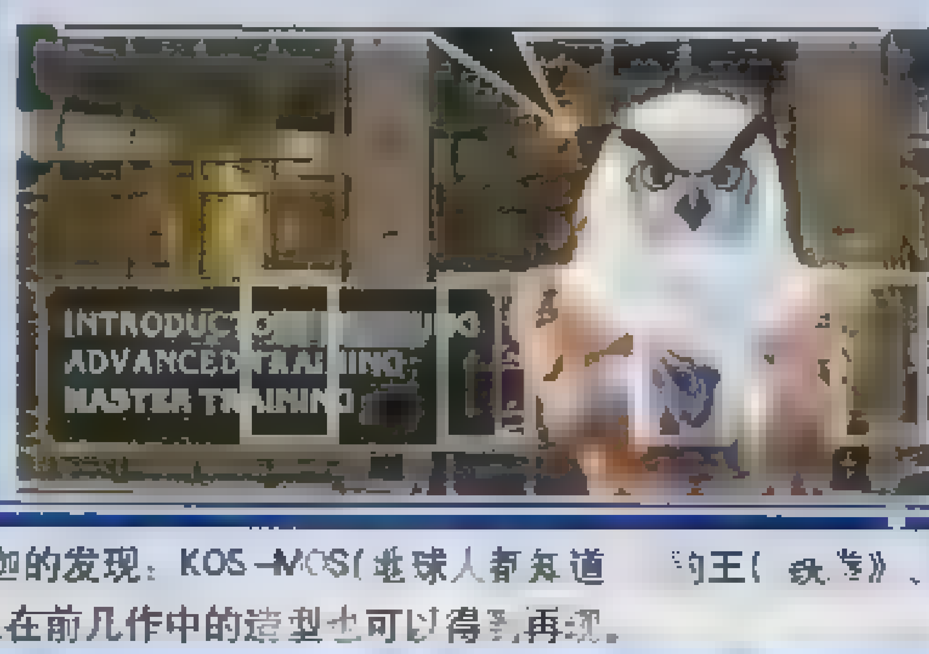
这是一个假想的世界级赛事。玩家可以任选一个角色参加由众多电脑控制的选手所组成的世界竞赛。比赛选手的水平参差不齐，各种各样的对手都有。想要在这样的比赛中夺冠军，就必须拥有绝对强大的实力才行！



世界大赛分为锦标赛(Tournament)和联盟赛(League)两种，头一种属于淘汰赛制，只有每战全胜才能获得冠军；而后者则是循环赛制，在连续与数名对手交战后，最后以各场战斗的战绩来决定冠军。需要注意的是，一旦进入该模式后，就需要一口气拿下12个奖杯后才能够推出该模式记录，中途退出就算失败。不过完成该模式后，能够获得一笔数目极为可观的奖金！

练习模式 Practice

在本作中该模式分为"教程"、"自由训练"和"用语集"这三个部分。教程是由电脑所提供的一套最基本的游戏方法，只要玩家们按照里面的指示完成各种内容即可对游戏的整个系统有一个大概了解。自由训练与一般的训练模式相同，玩家可以自由地进行招式、连续技的练习。用语集则是对游戏中所出现的专业术语进行解说的地方。



商店 SHOP

武器店中可以购买各个角色的武器，当然也有部分武器可以通过其他的途径获得；衣具店专门出售角色编辑模式中所使用的各个"零部件"；物品店则可以购买到各种精美的图片、动画等在博物馆模式中欣赏，此外还有如"VS Special"模式等内容是当达成特定条件(反复游戏即可)后便能在这里进行购买。



在本作的角色创造模式中，隐藏着多位Namco经典角色的造型。目前只说说纱迦的发现：KOS-MOS(主球人都知道)、豹王(《铁拳》)、装甲豹王(《铁拳》)、女武神(《女武神传说》)、音音子(《梦境之恋》)。此外部分角色在前几作中的造型也可以得到再现。

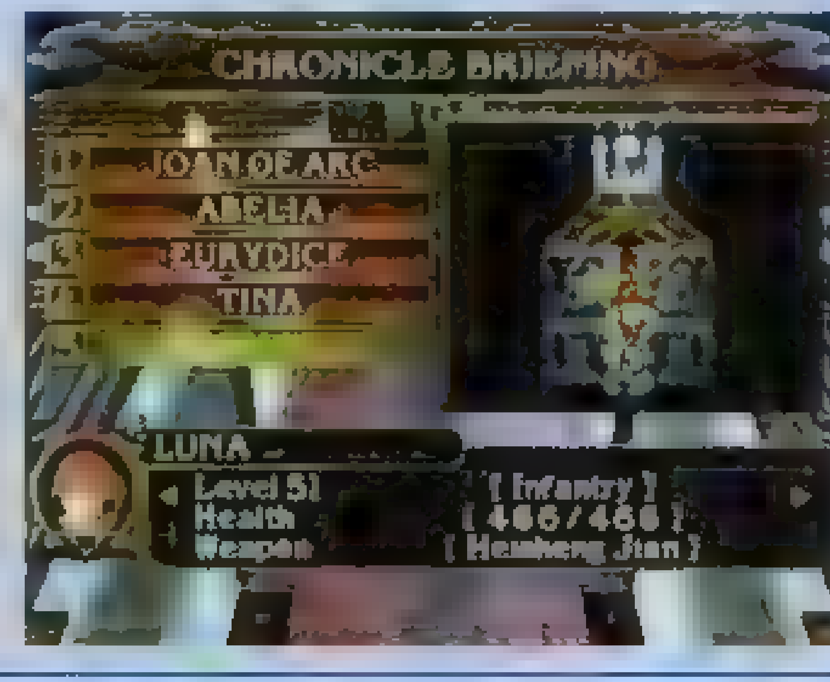
3DM

剑之编年史

Chronicles of the Sword

操作	
左摇杆/方向键	移动光标
START	调出菜单
×/○	确认
□/△	取消
L1/R1	切换我方部队
L2, R2	放缩地图

剑之编年史是本作的一个附加模式，这个模式的玩法有点类似于即时战略游戏。在格斗游戏中引入这样一个模式，Namco此举可谓是开天辟地。考虑到FTG玩家毕竟不是SLG玩家，剑之编年史对战略性的要求并不高，主要还是考玩家的操作水平，不过游戏的乐趣非常丰富。而且打剑之编年史模式可以拿到大量隐藏要素（主要是剑之编年史模式中出现的角色，以及自创角色所用的配件），因此不可不玩。值得一提的是，剑之编年史模式的剧情也不错，英文好的玩家可得认真体会。下面就让纱迦来带你领略另一个剑与魂的传说吧！



菜单解说

出击菜单（每关出击前指向将领按×键出现）	
SORTIE SETTING	决定是否出击
EQUIP	变更所装备的武器
CREATION	[illegible]
UNIT TYPE	变换兵种
ERASE	[illegible]
CLOSE	关闭出击菜单

个人菜单（在战场上指向我方将领按×键出现）	
MOVE	决定移动路线
BATTLE	进入手动对战
EQUIP	变更所装备的武器
FORTIFY	[illegible]
[illegible]	[illegible]

暂停菜单（在战场上按START键后出现）	
CLOSE	关闭暂停菜单
FIELD MAP	查看战场地图
MISSION	观看此战的胜败条件
[illegible]	[illegible]
RETURN TO TITLE	[illegible]

规则

剑之编年史采用半即时制，[illegible]时敌我双方都在同时行动，下达命令的时候时间会暂停，命令下达完毕之后双方行动继续。[illegible]要塞和手动对战都不算时间，所以就算敌人兵临[illegible]下了，也可以放心大胆地进行。



剑之编年史是按章节来进行的，共有20章（不包括教学关），[illegible]地图都不一样。剑之编年史的两大[illegible]本要素是要塞和将领，每一章的胜败条件多半都是攻下敌主要塞或敌全灭，而失败条件[illegible]多为我方主要塞被攻下或我方全灭，[illegible]章节会追加新的胜败条件。

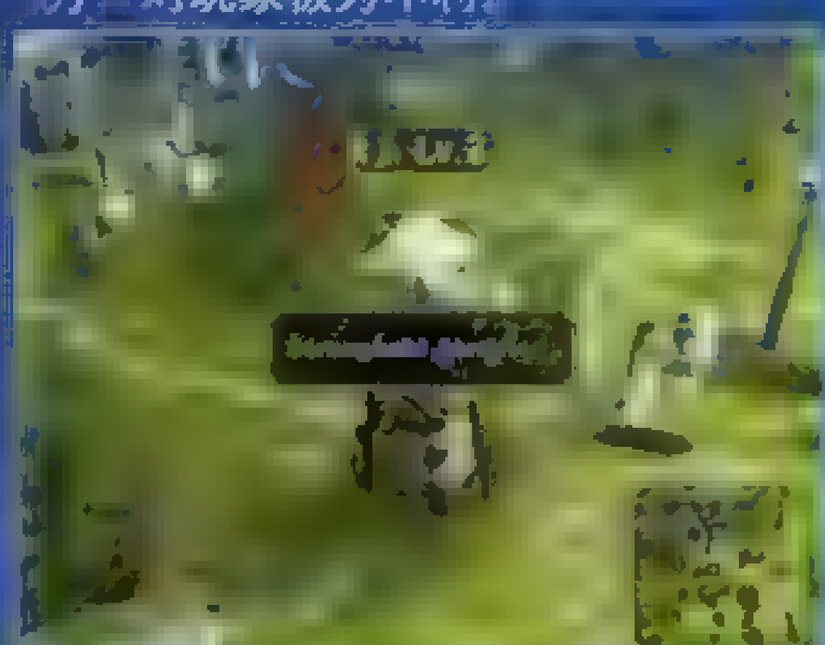
除了胜败条件外，每关还有奖励条件，奖励条件在过关后的总结画面中可以看到，满足的奖励条件越多，[illegible]获得的钱越多。剑之编年史模式里的钱与正常游戏中的钱是共通的。此外每打[illegible]都有SAVE的机会，剑之编年史模式最多可以存3个档。

要塞

要塞多设在一些交通要道之上，我方部队不能直接经过敌方要塞，敌方亦然。当我方部队靠近敌方要塞时，就会自动开始攻击要塞。要塞的耐久值被减至0时，我方部队就会与要塞里的敌方部队直接进入手动对战。如果要塞里没有敌方部队，那么这个要塞就会直接陷落，变成我方要塞。要塞除了阻碍敌人的进攻之外，还有一个很重要的作用就是可以恢复我方将领的体力，驻守在我方要塞里的将领，其体力会慢慢恢复。

要塞的资料有3个：等级（LEVEL）、耐久值（DURABILITY）、任务（MISSION）。等级和耐久值影响要塞的防御力，越高就越不容易被打下来。普通要塞最高可升至3级，主要塞最高可达到5级。只要要塞中有我方部队就可以进行升级，但主要塞不能升级，另外受到敌人攻打时不能升级。升级会花费几百元钱，由于剑之编年史模式里的钱与正常游戏中的钱是共通的，所以这点费用完全可以忽略不计。

任务表示如果在这个要塞里展开手动对战的话，将会受到什么样的影响。到了后期会出现敌体力徐徐恢复、敌全部攻击防御不能之类的任务，而且此类任务多半只针对守城方，对玩家极为不利。



作战心得

1. 强烈建议把主人公的职业定为剑圣（SWORD MASTER），这样就可以使用全部武器了，觉得不顺手的话随时可以换。

2. 应该重点培养一个最强的角色，用他去干掉游戏中最强的敌人（比如在战场乱入的60级《灵魂能力III》原有角色）。

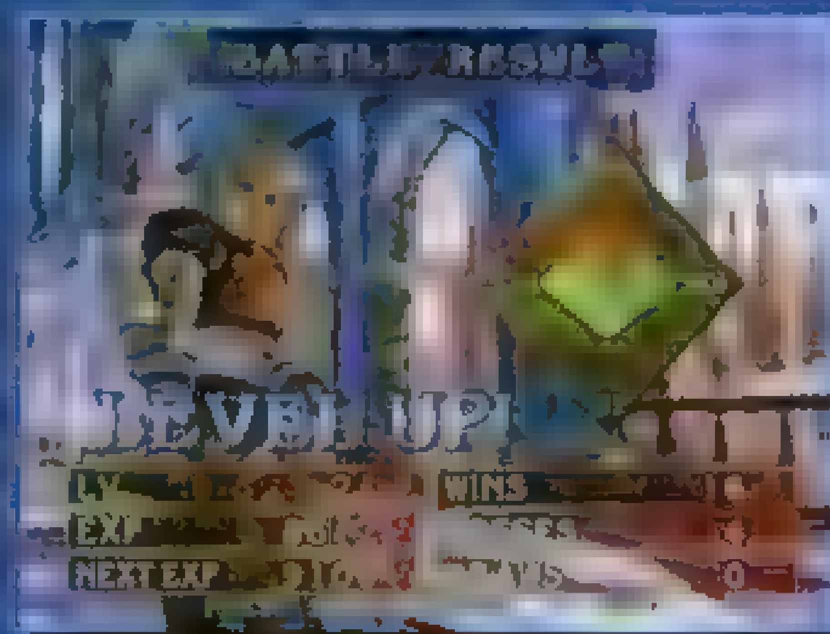
3. 在遇到难打的敌人不要全军压上，因为只要我方还剩一人存活，就不会GAME OVER，最多花点时间静等"死者复活"而已。

4. 最好能练一种流派的招式，不然等后期遇到等级超高的强敌时很可能陷入苦战。

将领

在开始剑之编年史时，玩家必须先创造一个角色来作为剑之编年史的主人公，进入剑之编年史后，玩家还可以创造其他角色来当自己手下的将领。在游戏中玩家可以收到很多将领，不过大部分人都会随着剧情经常离队，所以练自己创造的角色是最保险的。

将领的资料有等级、经验值、HP（HEALTH）、武器、胜败记录、攻击力（STR）、生命力（VIT）、敏捷度（AGI）。在战斗中无论胜败都能拿到经验值，经验值够了就能升级，升级时HP、STR、VIT、AGI这4大数值可以得到提升，每个数值的成长[illegible]和该将领的职业有关，武器则和职业有关，该职业对应的武器随时可以更换，选择剑圣的话可以使用全部武器。在正常游戏中获得的武器在此模式中也可以用。



游戏中，每一章开始时可以给我方将领更换造型和改变兵种。游戏中的兵种分为4类：骑兵（CAVALRY）、步兵（INFANTRY）、骑士（KNIGHT）、盗贼（BANDIT），兵种之间有相克的关系，另外移动速度也不一样。

当将领的HP被减为0后，他就会暂时退出战场，此时画面左下方会出现一条慢慢增长的生命槽，当生命槽长满后，该将领就会重返战场。有了这个设定，只要我方将领不被同时全灭，想GAME OVER都难，但某些关卡的失败条件是主人公战败，一定要小心。

手动对战

当我方部队与敌方部队交战时，将光标指向我方部队然后选择"BATTLE"，就会进入手动对战。要塞攻防战时只有守备方能选择"BATTLE"，但要塞被攻下来后会强制进入手动对战。需要注意的是有些特殊角色只要相遇就会进入手动对战，比如在战场乱入的60级《灵魂能力III》原有角色以及一些BOSS级角色。

手动对战的玩法和正常的《灵魂能力III》完全相同，特殊武器也可以发挥出效果，地形则受要塞的任务而影响。如果同时有数支部队处于交战状态，选择"BATTLE"的话这些部队将全部进入手动对战，在手动对战中败北的话同样会进入战斗不能状态。

由于剑之编年史中有等级和能力设定，所以手动对战也会受这些数据影响，能力相差甚远时，一剑劈掉一半HP也不是不可能的，但投技的威力受数值影响很小，基本上是固定值，这也是低等级角色战胜高等级角色的不二法门。

另外如果将对手打出场外的话，对手只会损失一半HP，而不是像正常游戏那样立刻告负。

手动对战是相当关键的环节，如果你技术够好的话，战胜等级高出二三十级的敌人也不是梦，关键在于要有一把好的武器，另外最好练一下几种流派的招式，下面推荐几个不错的流派：

LANCE：攻击范围远，拥有优秀出场投技（B+G），经常能一发逆转。

GRIEVE EDGE：虽然攻击范围极短，但→B是好招，COUNTER时很容易将人打出场外。

RAPIER：标准的西洋剑术，→→B速度快，下段横斩能牵制对手。



先在商店里疯狂购物，买完之后同时按SELECT+START复位，再进入剑之编年史模式读[illegible]一个档，在战斗中输掉之后退出，就会发现你之前用掉的钱又回来了，而且买过的东西也还在！这是一个很有用的BUG。不过说实话本作的缺点不在于没钱买东西，而在于你想买的东西不出现。

&BDM-SMV
ok.cn

地图战斗

除去要塞攻防战及与特定敌人遭遇外，敌我双方的部队在地图上遭遇时，会在地图上直接展开战斗。地图战斗的好处在于不用进入手动对战画面，省去了读盘的烦恼，而且地图战斗结束时如果升级的话可以很清楚地看到能力的具体上升情况。此外地图战斗同样允许多支部队混战，打起来速度倒也不慢。

地图战斗的结果受双方能力差别以及兵种相克情况影响。可惜的是在剑之编年史里，敌人的等级往往要比我方高出不少，如果真要和他们展开地图战斗的话，吃亏的多半是我方，所以多半还是要在手动对战中决一胜负，真是可惜啊！注意进入地图战斗后如果不选择“BATTLE”进入手动对战的话，一定要等到分出胜负后才能重新控制部队，不能从战斗中途撤离。



章节攻略

剑之编年史一共有20章，因为游戏的难度不在于战略部分，所以下面只对各章节进行一些要点式的解说。前3章因为太过于简单，就不再解说了。如果是第一次玩的话，在第1章开始之前还会有一个教学关。纱迦此次游戏选择的是女剑圣，取名为圣女贞德（JOAN OF ARC）。



第1章 DAY BY DAY

第2章 LEAVING THE NEST

第3章 LIVE BY THE SWORD

第4章 BATTLEFIELD MOON



这一章中会出现乱入的60级阿斯塔罗斯，虽然AI不高，但能力摆在那里，弱不到哪儿去。如果没信心的话可以不打，当然如果战而胜之的话就可以狂升级了。今后的战场还会遇到很多乱入的《灵魂能力Ⅲ》固有角色，他们的等级都固定为60级。一般说来，他们都不是必须要打的敌人，而且也不会主动进攻。

第5章 BRIDGE TO HATRED



本关的失败条件中有一条是失去桥头堡，而敌方一上来就会朝右方的桥头堡猛攻过来。为此我们需要在战场配置时将最强的角色派到靠右的位置，一出来就守住桥头堡。顶住敌人的第一波攻击之后就简单了。

打完本关后ABELIA和EURYDICE正式加入，ABELIA以后会离开队伍，不建议培养。

第6章 THE MOON WEARS SILVER ARMOR

本关中间有60级的蜥蜴人出现，不要将其放过。本关最后要与剑之编年史的重要角色LUNA对战。

第7章 UNFULFILLED HEART

本关开始后会有一大批人向我方阵营猛攻过来，应迅速派手下人守住我方要塞，并及时扩建以延缓敌人的攻城速度。击破敌人的第一波攻势后再对付60级的洛克和其他残敌。

第8章 CITY OF COFFINS

本关的胜败条件中，有3个NPC死亡的话就算输，因此开战后我方就要兵分三路迅速与NPC会合。与NPC会合后NPC就会撤退，但路上的要塞还得花掉不少时间。本关会遇到60级的雪华，CPU控制的雪华可是本作最厉害的角色之一。

第9章 SCARLET MELODY

本关开始很简单，但打下敌方要塞后会出现剧情。剧情过后LUNA带着4名骑士猛攻我方主城，后方一定要留守最强的大将才能确保无忧。另外要注意的是，最后敌方主城的任务是全攻击防御不能，打起来非常吃力。

第10章 THE VALUE OF LIFE

本关的敌人很强，除开上方60级的成美那不算，中央要塞也聚集了几个强敌。建议先将周围的要塞全部攻陷，之后再攻打中央要塞。而打下中央的要塞后，敌人会倾巢出动，如果打中央要塞时折损过多的话很可能溃败。

第11章 GUARDIANS OF THE MOON

本关的战场非常简单，就是一条直线，上面有5个要塞，每个要塞都有一个强敌。第1个要塞的LUPI全攻击防御不能，第2、3个要塞都是很滑的地形，第4个要塞的AEGE受到攻击不会出现硬直。最后出场的依然是LUNA。

打过本关后ABELIA再次加入。

第12章 THE FINAL ACT OF WAR

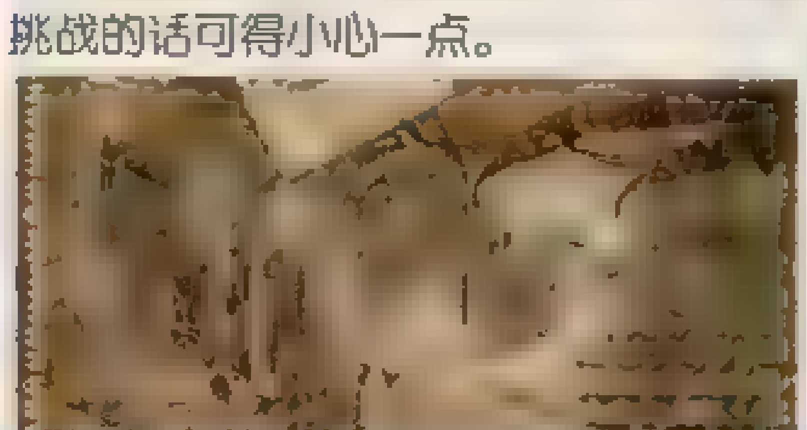
一开始我军被分散开来，此时中间的部队应猛攻一侧。之后敌人会先后杀到，应乘其先后来攻时分别击破，再扩建要塞赢得恢复体力的时间。先锋干掉后我们有足够的时间来调整。左上方有60级的拉斐尔，右上方有60级的卡桑德拉，这两位都是升级圣品。地图中间的3个强敌可以聚集大军以地图战斗击破，但注意一靠近他们就会主动冲过来，要预先做好布置。

第13章 SECESSION

本关我方部下换成了ABELIA等一干人，得花点时间熟悉招式。这一关有60级的真喜志，而齐里克和香华挤在下方城内，派出最强的角色将他们打败吧！

第14章 TRAGEDY BORN OF STRUGGLE

我军一出来就被敌人包围了，不过来攻的敌人等级很低，完全构不成威胁。本关的强敌是60级的御剑平四郎和多喜，我想玩家用到现在最顺手的人多半是主人公吧？本关的失败条件中有一条是主人公战败，而御剑平四郎和多喜所在要塞的任务对他俩非常有利，要想挑战的话可得小心一点。



第15章 RECEDING MEMORY

本关初期的敌人不强，但攻下一个要塞后，上下两方都会有敌伏兵出现，开始突击主城，要及时回防。本关的强敌是60级的沃尔多和吉光。注意最后的皇帝受到攻击是不会有硬直的。

打败皇帝之后，真正的幕后黑手出现了，而邪剑SOUL EDGE也现身了！

第16章 CARRYING ON A LEGACY

没有什么特别的地方，强敌有60级的扎萨拉梅尔、塔莉姆和洪润星。塔莉姆和洪润星在一个要塞内，要打下来的话还是有点费劲的。

第17章 BROKEN BONDS

这一关的敌人都是之前的战友。此关敌人相当多，经常一个要塞内挤着好几个敌将，而且还有60级的索菲蒂娅，在攻城前可得先侦察清楚。

打过本关之后AENEAS等8位战友又重新加入了。

第18章 COLLIDING BELIEFS

本关的强敌是60级的西格飞，他所在的要塞具有攻击力加倍的特性，打起来要特别小心。当然不去惹他也是可以的。除了西格飞之外别的敌人就不足为惧了。

第19章 AT THE END OF THE BEGINNING

此关敌人不多，但个个都是劲敌，其中还有60级的恶梦，不用说，自然是一场硬战。最后的决战中敌人全攻击附加防御崩坏效果，一定要小心。

打过本关之后ABELIA和LUNA终于加入了。

第20章 RETURN TO TOMORROW

终于到了最后一章，此关只有十来个敌人，但没有要塞供玩家休息体力，只能靠实力去硬拼。此时准备一把有HP徐徐恢复效果的武器就很有必要了。在消灭了最后的STRIFE后，剑之编年史的故事也就告一段落了。

通关特典

将剑之编年史通关后，电脑会问你是否要SAVE。SAVE之后会生成一个带有特殊标记的存档，读取此存档的话，将从第1章重新开始游戏，但我方[illegible]的[illegible]将会[illegible]，用这个[illegible]来进行二周目游戏的话简直易如反掌。

格斗游戏向来就不乏BUG，本作也不例外，目前发现的BUG有：取消被弹硬直、空中弹挡、雪华的[illegible]取消。这些BUG对于对战还是有一定影响，不过作为一款家用机游戏，大家完全可以将其视为秘技，是否禁用就看大家和朋友对战时的规定了(笑)。在[illegible]研究[illegible]介绍这些BUG。

3DM-SMY
book.cn



ワンダと巨像

旺达与巨像	SCEJ	ACT
PS2 ワンダと巨像	2005年10月27日	

几年前，一款叫做《ICO》的游戏带给我们一个梦幻般的世界，如今，它的续作《旺达与巨像》又再一次让我们体验到什么叫"奇幻玄妙"：全程没有一场杂兵战，只有16个巨像；在广大的天地中策马扬鞭、自由驰骋；凄美绝伦的爱情故事；各种各样的细微要素；超真实的物理运动模拟……玩的时候甚至让人觉得就是在做一场梦一样。对，这些不可思议的事情也许只能在梦里实现吧？听说下一作将会在PS3上推出，呵呵，且不管以后如何，我们先将这次的梦做完吧！

基本要素说明

1 体力：受到攻击、从高处掉落都会消耗，衰弱时（发出滴滴声）旺达的行动会变得迟缓，平时会缓慢恢复。将树上的果子射下来按○吃掉就会提高上限。



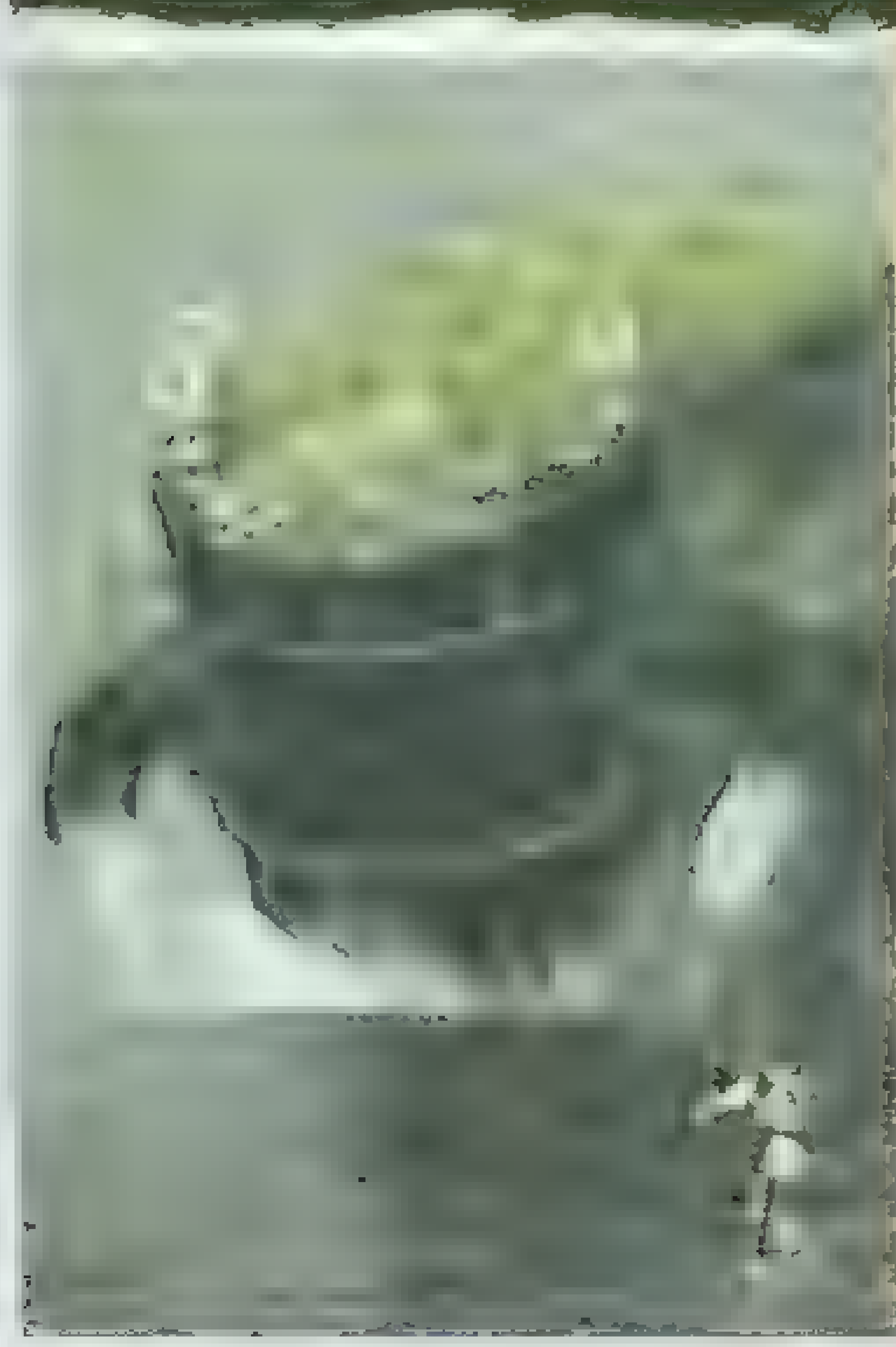
2 力量：举剑、拉弓、攀爬、跳跃、潜水时都会消耗，在平地上站立、下蹲、正常行走时会缓慢恢复。举剑、拉弓、跳跃时按住□会蓄力，当光圈到达临界时攻击、跳跃会达到当前最大幅度，弓箭也会射得最远。将尾巴发光的蜥蜴射死吃掉会提高上限。

3 当前所装备的武器。

4 举剑时反射的光，能够指引旺达找到巨像的大致位置，在战斗中也能够指引旺达找到巨像的弱点。

5 存盘点：地图上随处可见小塔一样的建筑，在它们下面有一个发光的石板，在石板按○祈祷就可以存盘了。





基本操作介绍

△	跳跃（蓄力时可改变方向） 上马、下马。
○	在有光的地方举剑 会照射出巨像的方向和巨像弱点的位置。
□	攻击，在马上时也为举剑照射。
×	呼唤爱马"阿格罗"，在马上每按一下速度就提升一级。
R1	攀爬，平地上为下蹲，骑马中按住R1会站在马背上。
L1	旺达会察看四周。
R2	拉近视角。
L2	归正视角为旺达的正前方。
R3	转换视角，在地图菜单上为拉近、拉远地图。
L3	移动，在地图菜单上为移动地图。
方向键左右	依次更换武器。
方向键上下	快捷更换武器，上为剑，下为空手。
R3＋△	前滚翻。
L3(后)＋×	迅速勒马急停。
START	开启／关闭地图。

禁忌之地全地图



©2005 Sony Computer Entertainment Inc.All Rights Reserved

巨像之战

那片大地……源自点与点之间互相撞击的回响……一切都被置换为无和有，鲜血、嫩草、天空——都被深深地刻在岩石，以及拥有特殊能力、能操纵光来创造雕像的使者的记忆当中……在那个世界，据说没有什么做不到的，甚至是连死去的灵魂都能够夺回……

然而，那片土地是被禁止踏上的，可就在今天，一个青年来到了这里……

旺达为了让自己心爱的女人复活，来到了这个边陲的禁忌之地，求助于这里的神：多尔敏。将她抱到祀堂的石床上，突然发觉背后有一些不安分的动静，把宝剑直指那些跳动的黑影，黑影立刻就化为粉尘，这时祀堂的上空传来一个苍老的声音……

？？？：噢……那是“往昔之剑”吗？站在那边的是人类？

旺达：你是多尔敏吗？听说在大地尽头的这片土地上，有位连死人的灵魂都能够操纵的使者……

多尔敏：的确，我是多尔敏，你不用那么着急……

旺达：我的爱人……因为被诅咒而受到束缚，随之失去了灵魂，我希望用您的力量来帮我唤回她的灵魂……

多尔敏：哈哈哈……那个女孩的灵魂吗？……“灵魂一旦失去，就再也不能够返回”，这是人类的戒律吧？

旺达：……

多尔敏：不过，如果有那把剑，也并非没有可能……

旺达：真的吗？

多尔敏：如果你能够办到我要求的事情的话……

旺达：你要我做什么？

多尔敏：看见排列在那两边的雕像了吗？把那些雕像全部破坏掉。不过那些雕像并非人类的双手所能破坏的……

旺达：那么我该怎么办？

多尔敏：在这片土地的某处，应该有与那些雕像对应的“巨像”，你如果能够讨伐并且打败那些“巨像”，也就能破坏掉这里的雕像了……



旺达：我明白了。

多尔敏：然而，可能你所付出的代价是惨痛的……

旺达：我早有觉悟。

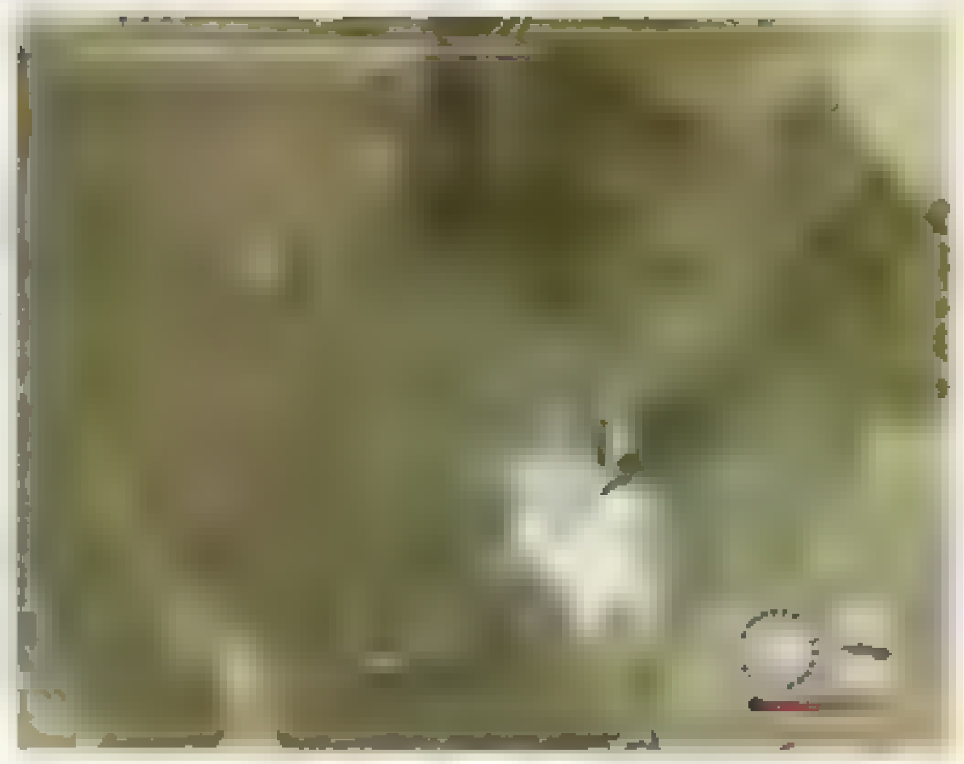
多尔敏：……好吧，在有光线的场所高举手中的剑，如此，剑的光芒将会集合至某个地点，而“巨像”也应该就在那里，那么，你可以出发了……

第一个巨像 米诺牛 瓦鲁斯

寻找

首先举起宝剑，根据光的指引，来到位于地图5-F处的南部，爬上右边墙上绿色的草，一路来到半山腰，发现了第一个巨像米诺牛瓦鲁斯。

战斗



最初的战斗很简单，先用宝剑反射光，找到它身上的弱点所在(找到后手柄会振动一下，那个地方会持续扩散光圈)，再抓住它左脚的毛爬上去，先用剑刺它左脚发青光的地方，它就会痛得跪下，然后赶快爬到它背上，中间没有力气一定要在平台上休息，再继续爬到头部，蓄力对弱点(发光的封印)狠刺，就可以很快解决掉。

战后，瓦鲁斯体内突然窜出无数条黑线，一齐插进旺达的身体，旺达就此昏迷在地……



旺达醒来后发现自己在祀堂的大厅里，刚才身旁似乎有个黑影在窥视自己。默默地注视着爱人，祈祷着她快点醒过来……这时听到一阵轰响，代表瓦鲁斯的雕像崩裂粉碎！上方又传来多尔敏的声音：“下一个对手在海边的洞穴，它行动迟钝，鼓起勇气，打倒它吧……”

第二个巨像 圣牛 奎德拉托斯

寻找

顺着祀堂左侧向北的石桥来到峡谷对面的3-F处，通过山道下到谷底，在一道石门前遭遇了第二个巨像圣牛奎德拉托斯



战斗

通过光照发现它的弱点在尾部和头部(先靠近哪边就会出现哪个，直至打到封印消失，再去另外一个位置，以后皆是如此)，先用弓箭射它的脚心，哪只脚被射中，哪只脚就会跪下。因为初期的力量很小，所以建议先射后脚，那样可以在有限的时间里很快爬到尾部的弱点处。依然是蓄力狠刺弱点，接着再慢慢爬到头部，先恢复一下力量，再狠刺就行了。

战后又被巨像体内窜出的黑气所袭击，醒来后又发现自己在祀堂里。而依然存在那种被窥探的感觉，先顾不得想这些，多尔敏又很得意地说道：“哈哈哈……干得不错孩子，下一个对手在耸入云端的巨大天盖上，那里有个沉睡着的巨人，它愤怒起来甚至会毁灭大地，你要小心……”



第三个巨像 地之骑士 圣加伊乌斯



寻找

顺着光的指引，在地图2-E处某个峡谷的深处，跳下马来，从湖中游到中间，通过盘旋的石阶上到最高处的平台，遇到了第三个巨像地之骑士圣加伊乌斯

战斗

它的弱点在头顶和腰部，旺达需要先引它用右手砸场地中圆形的石头平台，这样右手上的护肘就会被震裂，再引它砸向平台以外的土地，手就会陷在土里一段时间，抓紧时间顺着它的右手爬上去，注意手臂晃动时要赶快按住R1，这样就可以抓住边缘处，不至于摔落下去，免得重新来过，爬到头顶上稍事休息，待力量恢复一阵后，连续狠刺弱点，之后顺势滑到它的腰部，继续狠刺就可以解决它了。

意识又模糊了……醒来后听到的依然是多尔敏的指点“下一个对手在在翠绿广阔的大地……虽然巨大，但是不足为惧。”



游戏值编辑部曾被众人戏称为《旺财与巨像》，所以每次……

第四个巨像 神马 菲德拉

寻找

穿过祀堂东南方的峡谷，来到地图5-G处，这里是一片绿地，似乎还有一个古墓，走到绿地深处遇见了第四个巨像神马·菲德拉。



> 多尔敏的指点："下一个巨像在布满浓雾的湖泊，有一个黑影，它挥动着巨大的翅膀，甚至湖水都为之而掀起波澜……"

战斗

弱点在头顶和脖子后。开战后先引它走向前边有四个洞口的古墓上，并引它靠近一个洞口，接着进洞待动静小一些再出来，慢慢地从它背后靠近，发现它不久就会趴在洞门上，这时它的两个石坠和尾巴是垂在地上的，趁此良机赶快爬到它背上，狠刺那两个弱点就可以了。



第五个巨像 不死鸟 艾维昂

寻找

来到地图4-H的一个深谷内，发现一个遗迹漂在湖上，潜水从正面的桥洞进入，上了岸没走多远就发现了第五个巨像不死鸟·艾维昂，蹲在一个高台上。



> 多尔敏的指点："下一个对手是潜入地下神殿的巨人，他喜欢破坏，并拥有智慧……"

战斗

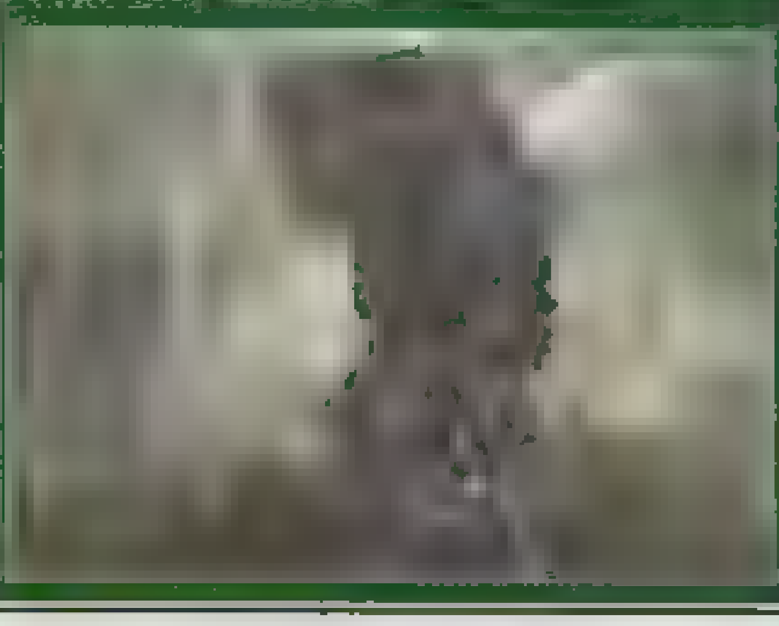


旺达需要先游到在湖中的小平台上，用弓箭射击引诱它，它就会俯冲下来攻击旺达，这个时候趁机抓住翅膀边的毛，就会被带到空中，先按住R1坚持一段时间，等它飞行平稳以后尽快爬上去恢复力量，弱点在它的尾端和两个翅膀上，注意翅膀的晃动。

第六个巨像 巨人 巴尔巴

寻找

来到地图6-D处，可以找到一个依山而坐的神殿，在深处会来到一堵高墙上，下到墙根需要一下下按着R1缓慢下滑，否则直接掉下去会损失很多体力，就不好应对紧接着的巨像·巴尔巴了。



战斗

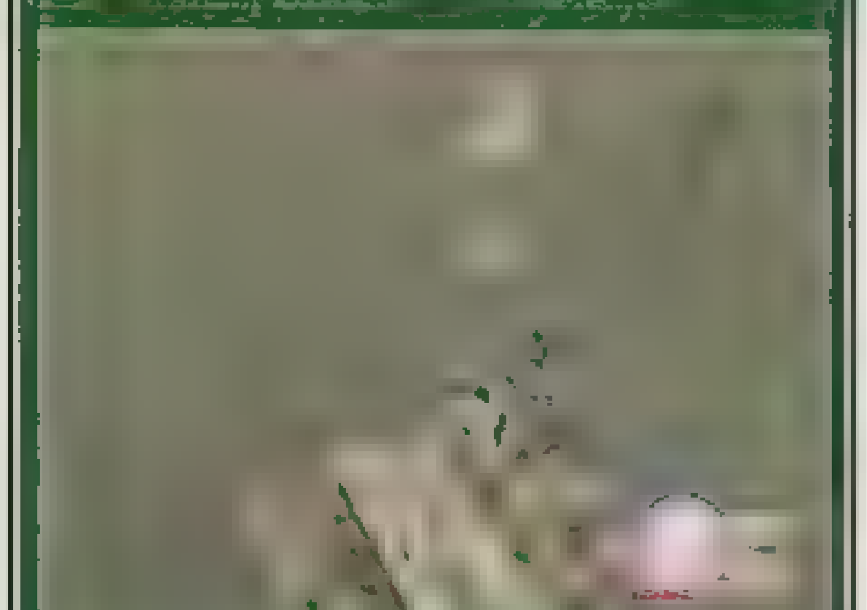
对付它需要先跑到神殿最里边，也就是有光洒下的地方，在那里照出它的封印在头顶和背部偏左一点。接着跑到最里处的柱子后面躲起来，这时巴尔巴就会低下头寻找旺达，就趁着这个机会抓住它垂下的胡须爬上去吧，因为是从正面爬上，它的晃动会比以往更强烈，所以第一下可能的话一定要跳得很高，然后迅速向边上移动就可以了。

> 多尔敏的指点："下一个对手……它沉眠于水底，背部释放出雷电的波纹……"

第七个巨像 海龙 许德拉

寻找

许德拉在地图1-D处一个大湖里，需要跳到湖中与它交战。



> 多尔敏的指点："下一个对手在森林深处的塔底，它喜欢伏在墙壁上……"

战斗

它的弱点在身上三个会放电的触角根部和头顶上，先一直保持游在它的正上方，待其浮出水面后赶紧抓住身上的绿毛，再慢慢移动到弱点处，注意被带入水下的时候一定要抓紧它，另外在快移动到放电的触角时，应保持一段距离，否则会在入水时被电到，所以一定要耐心等待机会，赶快爬到前面狠刺触角根部，在刺完两个触角后会被强制带入水底，这个时候就不用抓住它了，尽快浮上水面，等待着进行下一轮攻击吧。

第八个巨像 壁之幻影 库洛莫里

寻找

第八个巨像在地图6-G的森林深处，经过一个小瀑布，来到一个遗迹，从入口的两根柱子爬上，进入遗迹深处，就可见到第八个巨像壁之幻影·库洛莫里，在一个古竞技场似的塔底。



战斗

它的弱点在胸部和腹部，背上是散发着毒气的坚硬外壳，不能直接爬上去，而且它会喷吐黄色的毒气，扩散范围很广，杀伤力也很大，要迅速用翻滚避开。首先要引诱它爬到塔内壁的高处，这时有两种办法可以让它摔倒仰卧在塔底：用弓箭射掉它的两个脚(射中后腿上的绿光会消失)，或者利用塔的窗户狠狠射击它腹部长毛的地方。等到它摔落到塔底后赶快下去，爬到两个弱点上刺击就可以了，建议直接从塔的缺口跳下去，损失不了多少体力，一定要抓紧时间，它开始晃动的时候不要再恋战了，赶快跑回塔上准备下一轮攻击，否则被它的尾巴扫到可不是开玩笑的。

> 旺达昏迷的意识中忽然感觉到爱人苏醒过来了！不过怎么是一团模糊的黑影？似乎周围缠绕自己的影子越来越多了……旺达轻轻地抚摸着爱人的脸庞，心中默念着她的名字……
>
> 可这时又传来多尔敏的指点："下一个对手沉睡在一个连树木都无法存活的地方，它苏醒后会狂暴无比……"





&3DM-SM
www.plumbo

第九个巨像 暴风之回响 巴萨兰

寻找

跟着光的指引来到地图3-D处，在一片黑暗笼罩的干旱地带的洞窟中，惊醒了第九个巨像暴风之回响"巴萨兰"的沉睡。



多尔敏的指点："下一个巨像在一片沙地中，它的力量足以撼动这片大地……"

战斗

它的弱点在头顶，攻击方式为从嘴里喷出电光弹和抬起前脚猛踩地面。首先要迅速骑马跑到洞外的喷泉泉眼附近，和它保持成旺达、泉眼、巴萨兰三点一线，然后小心用翻滚躲过电光弹，再慢慢吸引它走到泉眼的正上方，让喷泉冲它的肚子，可能会把它直接冲翻，这个时候就快绕到它的腹部，再爬到身上就行了。如果没有直接冲翻，就是把它冲得抬起两条腿，这时用弓箭射它支撑腿的脚脖子上的空隙，它就会翻倒在地，依旧是从腹部爬上，在头顶狠刺就可以了。注 意它的剧烈晃动。

第十个巨像 沙虎 迪亚哥

寻找

第十个巨像沙虎"迪亚哥"在一片沙地中，进入图4-B中央部位的一个沙洞中就可以找到它了。



多尔敏的指点："下一个对手，它守望着湖泊对面的火之祭坛……"

战斗

它的弱点在背部和腹部，首先骑马在它前面绕着圈跑(不要跑太远)，然后回头用弓箭射它的眼睛，不用担心，回头射箭的时候马会自动保持速度，射中眼睛后它会撞在墙上晕翻过去，这个时候就是爬到它背上攻击的大好机会，只需要两轮就可以打败它。



第十一个巨像 炎之守护者 克洛西亚

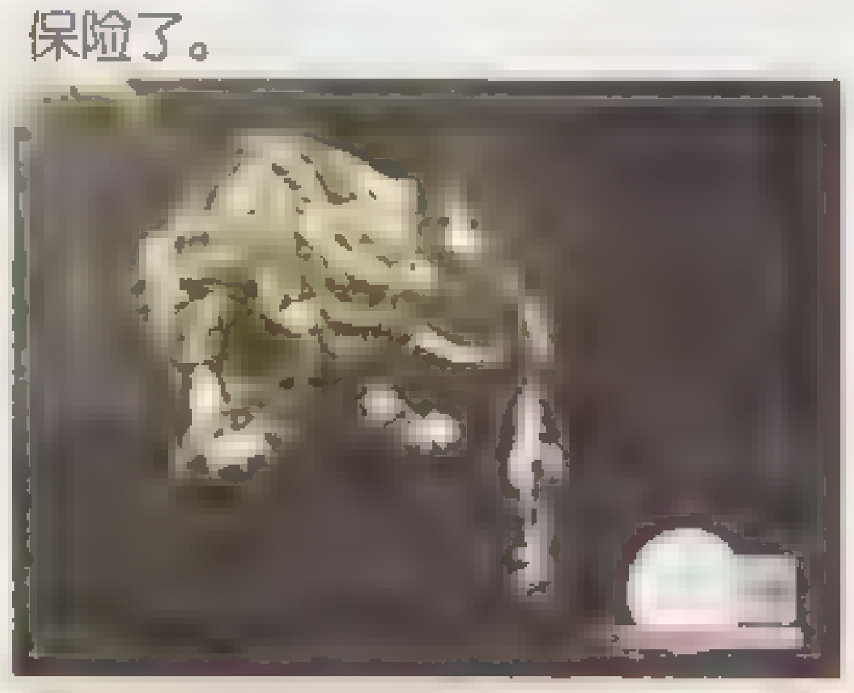


寻找

下一个巨像在地图1-F处的深谷底，一直顺着祀堂与大地尽头连接的那座桥走就能到达谷口，然后沿着边上的Z字形斜坡下到谷底，在一个高台上，遇到了第十一个巨像炎之守护者"克洛西亚"。

战斗

首先要尽快用翻滚移动到离旺达最近的有火盆的台子边，并爬上台子，引它撞过来把火盆里的木棒撞到地上，再趁机下去把木棒拣在手中)，爬回台子上在火盆那里点燃木棒，接着再举起火棒就可以吓退它了，直到把它逼到外面的悬崖下，后背上硬壳就会摔裂，弱点就漏出来了，这个时候在跳到它背上，就可以进攻了，如果它一直晃动并拖着旺达跑，这个时候一定要抓紧，一定会跑回有火盆的高台处，再跳上高台引它撞过来它就会暂时晕倒在地上，再跳上去刺就很保险了。



多尔敏的指点："下一个对手，它沉睡在水上的乐园，雷电是它的利器……"

第十二个巨像 水牛 佩拉吉亚

寻找

从祀堂出来一直向北走，来到地图2-G的一个水库里，在深处遇到了第十二个巨像水牛"佩拉吉亚"。

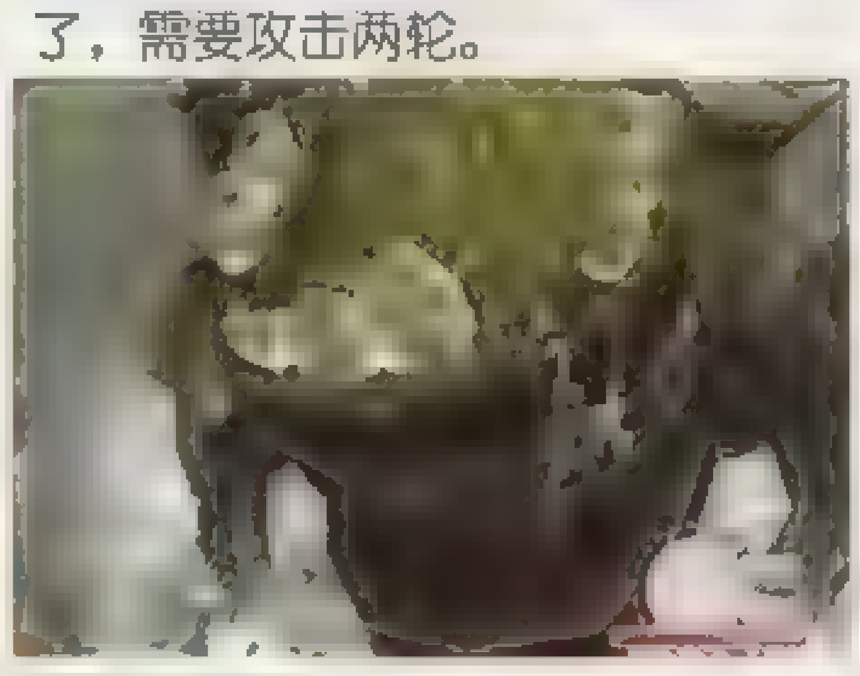


这个时候，似乎又有其他人将要来到这个禁忌之地，他们似乎在追赶着什么，领头骑白马的人望着远处小声说道："已经不远了……"

多尔敏的指点："下一个对手，它漂浮于沙漠上空，另外记住，你不是一个人……"

战斗

它的弱点就在腹部那块毛上，所以首先要从尾部或二个亭子爬到它的头上，其中从三个亭子上爬比较危险，需要先躲过它的电光弹攻击，再跳到头上。在上面会发现它头上有左中右三个方向的石头，用剑敲击哪一排，它就会向哪一个方向移动，只要操纵它再移动到三个亭子处，顺势跳到亭子顶上，先躲在石头后面躲电光弹，过不了多久它就会把两只前腿搭在亭子上，再跳到那块毛上就可以对它造成伤害了，需要攻击两轮。



第十三个巨像 浮浪者 法兰克斯

寻找

来到地图6-E处的一个圆形祭坛的废墟中间，第十三个巨像浮浪者"法兰克斯"出现了。



战斗

它的弱点在背脊上的三片鳍下，所以要爬上它的背，这就必须先骑马射中它身下的三个发白光的囊，射中后它前面的翅膀会拖到地上，骑马追赶着并顺势攀到上面，待它将翅膀伸平就迅速爬到背脊上，走进张开的鳍不再进行攻击就行了，最多需要三次，浮浪者就化成了粉末。



多尔敏的指点："下一个对手，守护着被封闭的水上都市……"

强烈推荐与第十三个巨像"浮浪者"的交锋，战斗场面非常有气势，称得上是游戏中的经典之战！



WWW 3DM-SMV mbook.cn

第十四个巨像 毁灭之光 克诺比亚

寻找

在地图2—C处，穿过山洞后来到一个貌似是古代都市的废墟，在深处遇到了这里的守护者——毁灭之光 克诺比亚。



战斗

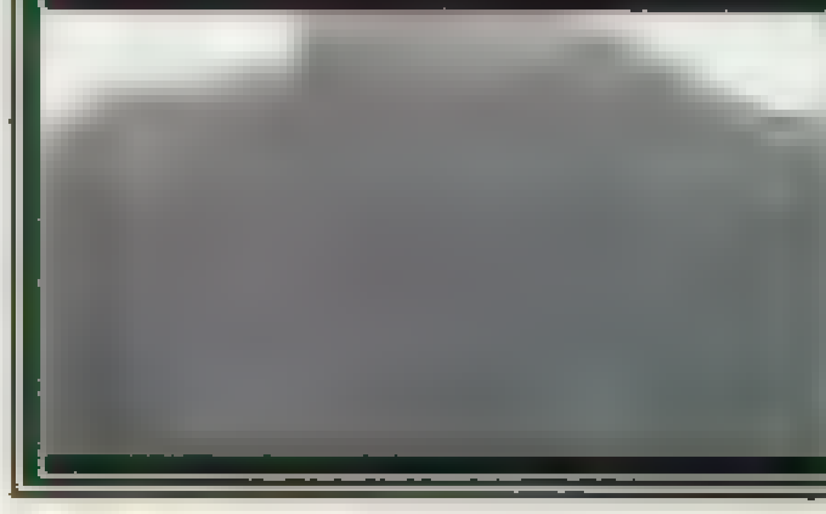
它的冲击力很强，被撞一下会损失大半体力，而且会被撞至昏迷，不过对付它非常简单，首先从左边横倒的圆柱爬上，再连续跳上高台，用弓箭射它，引其连续撞倒圆柱，直至回到来时的平台上，再引诱它撞一下，就会把背上的坚硬外壳撞坏，这样就漏出了弱点，这时再跳上去，如果被拖着跑不妨先跳下来，爬到就近倒掉的圆柱上，蹲下再引它撞过来，它就会暂时晕倒，接着跳到它背上就行了。

多尔敏的指点："下一个对手，是个跌落谷底的巨人……"

第十五个巨像 最强卫士 阿耳戈斯

寻找

来到地图1—G处，这里貌似是个古代皇家园林，在最深处的悬崖边遇到了第十五个巨像最强卫士阿耳戈斯。



战斗

它的弱点在头顶、右臂肘关节、右手心。首先引它踩踏两边靠近楼梯的地板，这样靠近两壁的那一端会翘起，借此爬到二楼，继续引它攻击，就会将二楼的石块堆成两层，然后爬到三楼、四楼，最后在中间的石桥上跳到它的头部，刺到头部的封印消失后就顺势从右臂下到肘部，刺一下肘关节它就会痛得扔掉手里的刀，然后再落到地下，引它用拳头砸向地面，趁着拳头还在地面时抓住手心的毛再刺最后的弱点就可以了。

多尔敏的指点："终于到最后一个对手了，仪式也快完结，你的愿望快实现了……偏偏到这等地步还有人企图阻挠，时间不多，动作要快！"

第十六个巨像 终极巨像 马鲁斯

寻找

出了祀堂一路向南，来到地图0—F的一扇大石门处，站在门前的大圆盘上用剑反射光到门上的圆孔，门就会开了，接下来要骑着马跳过一个断壁，可在最后关头，石桥即将崩坏，爱马阿格罗将主人甩向对岸，自己却掉进了谷底——接下来的跳跃攀爬都没有难度，一直向上就来到风雨交加的最顶部，迎接我们的是最后一个巨像 马鲁斯。



战斗

它的光弹是会不停放的，要连续运用翻滚躲避，先向右边移动即可发现一条地道，可以从这里前进到几块石板做挡格的地方，再用翻滚移动到最右边的石板后，穿过这边的地道来到外壁，再攀爬石阶，反跳到对岸，继续走下一个地道，如此便来到了它的身下，然后又是一连串的攀爬，就可以到达它的后背，可以看见一个封印，刺中后会它痛得用左手来捂，这时就顺势跳到左手上，爬到左上臂去刺那里的封印，刺中后它的右手会来捂，再跳到右手上，刺右手的手背，右手就会平着停在空中，这时再用弓箭射它的肩膀，它吃痛后右手就会去捂肩膀，然后跳上去就可以刺头顶的关键弱点了。



旺达的族人终于来到了祀堂，族长艾蒙一脸凝重地望着这里所发生的事态：用来封印恶魔的雕像几乎被全毁，最后一个雕像也在眼前变成了碎块……

这一切令艾蒙大为震惊："……怎会如此……嗯？那个是……"他看到不远的石床上躺着的少女更是惊讶得说不出话来。

此时筋疲力尽的旺达也被黑影送回了祀堂，宝剑掉落在一边，他似乎没有注意到族人的到来，只是望着自己心爱的人……

艾蒙："果然是你，居然做出这等事情……你知道自己都做了什么吗？不仅偷走了宝剑，踏上了这个被诅咒的大地，甚至发动了禁术，你本是我们最优秀的战士，竟然堕落到这个地步……"

旺达终于爬了起来，可还是紧紧的看着她……

艾蒙："你知道吗？你只是单纯地被利用而已！快，处决他！他已经被恶魔所凭依了！"

卫兵的弓箭狠狠的射在了旺达的腿上，令他摔倒在地。

艾蒙："与其如受人忌讳，遭人抛弃地活在人世，不如早点死去……"

……

剑，刺在了心口，"可恶，还没有看到她醒来……意识……就要消失了……"

这时旺达的身体发生了异变，黑色逐渐笼罩了全身，并不断变大……

传来的却是多尔敏的声音："将吾之力量封印在十六个雕像中的愚蠢人类啊……吾名为多尔敏……"

艾蒙："苏醒了吗？"

多尔敏："吾将借此战士的身体复活……"

艾蒙召呼族人们道："赶快封印这里，也许还有希望！"





这个时候操纵已经借助旺达身体复活的多尔敏来进行一小段游戏，只要向祀堂水池方向移动就可以了。

艾蒙将宝剑抛入池水中，奇异的光芒迅速扩散到大厅，多尔敏一步步地吸进水池，最终又被封印了，而旺达也……

之后的故事

少女慢慢地睁开了双眼，望着这个奇怪的地方，似乎发生了很多的事情……



&3DM SM
www.plumbo

战胜巨像之后

各个模式

回忆模式：再次回到战斗过的场地，站在巨像的残骸上按○进行祈祷，就可以进入回忆模式，在此模式下，可以再次挑战巨像，而整场战斗的画面就像是电影银幕的效果一样。



HARD模式：通关后可以用HARD难度开始新游戏，其中巨像的位置不会变化，总的变化的是巨像的移动速度、攻击力都有很大提高，旺达的体力和力量消耗变得更大，下面列一下HARD难度各巨像的细微变化。

米诺牛"瓦鲁斯"	右手臂后多了一个封印
圣牛"奎德拉托斯"	左肋部多一个封印
地之骑士"圣加伊乌斯"	左手臂上多出一个封印
神马"菲德拉"	两个肩膀上各多出一个封印
不死鸟"艾维昂"	无
巨人"巴尔巴"	手背上多出一个封印
海龙"许德拉"	无
壁之幻影"库洛莫里"	起身速度变快。
暴风之回响"巴萨兰"	无。
沙虎"迪亚哥"	爬到它背上的时候它会更剧烈晃动身体干扰旺达
炎之守护者"克洛西亚"	无
水牛"佩拉吉亚"	无
浮浪者"法兰克斯"	无
毁灭之光"克诺比亚"	无
最强卫士"阿耳戈斯"	左胸口多一个封印，砸下的手收回去的速度也变快了
终极巨像"马鲁斯"	无





时间挑战模式：通关后存档，并读此档开始新游戏进入二周目就可以在祀堂的雕像前按○进入时间挑战模式。而HARD下的时间模式需要先通一遍HARD难度，再进入HARD的二周目就可以了。在此模式下，每在限定时间内挑战成功两个巨像，就可以获得一件道具，可以在地图菜单下进行装备。下面就列出普通难度和HARD难度下，挑战巨像依次所获得的道具，只不过这两个难度下的道具不能互相通用。

普通难度下时间模式所获道具

道具	作用
哨箭	吸引巨像的注意力
原力战袍	装备后攻击力增加
力量面具	装备后攻击力增加
蜥蜴魔石	在地图上发现附近尾巴发光的蜥蜴
果树地图	在地图上显示果树的位置
魔力面具	装备后攻击力增加
隐身斗篷	隐身
闪电箭	击中物体后爆炸



HARD难度下时间模式所获道具

道具	作用
雷霆鱼枪	用法与弓箭相同，但威力巨大
太阳宝剑	在阴影下也可以反射光线
果树地图	在地图上显示果树的位置
教士斗篷	装备后防御力增加
蜥蜴魔石	在地图上发现附近尾巴发光的蜥蜴
教士面具	装备后防御力增加，同时装备教士斗篷的话效果会叠加
绝望套装	其实就是降落伞，装备后从高处跳下时会缓慢滑行降落
女王宝剑	用法与剑相同，装备后攻击力增加

爱马的秘密

棕色阿格罗

打败所有16个巨像并且完成普通难度时间模式，在标题画面按住□进入游戏，就可以在游戏中发现爱马阿格罗变成了棕色。

白色阿格罗

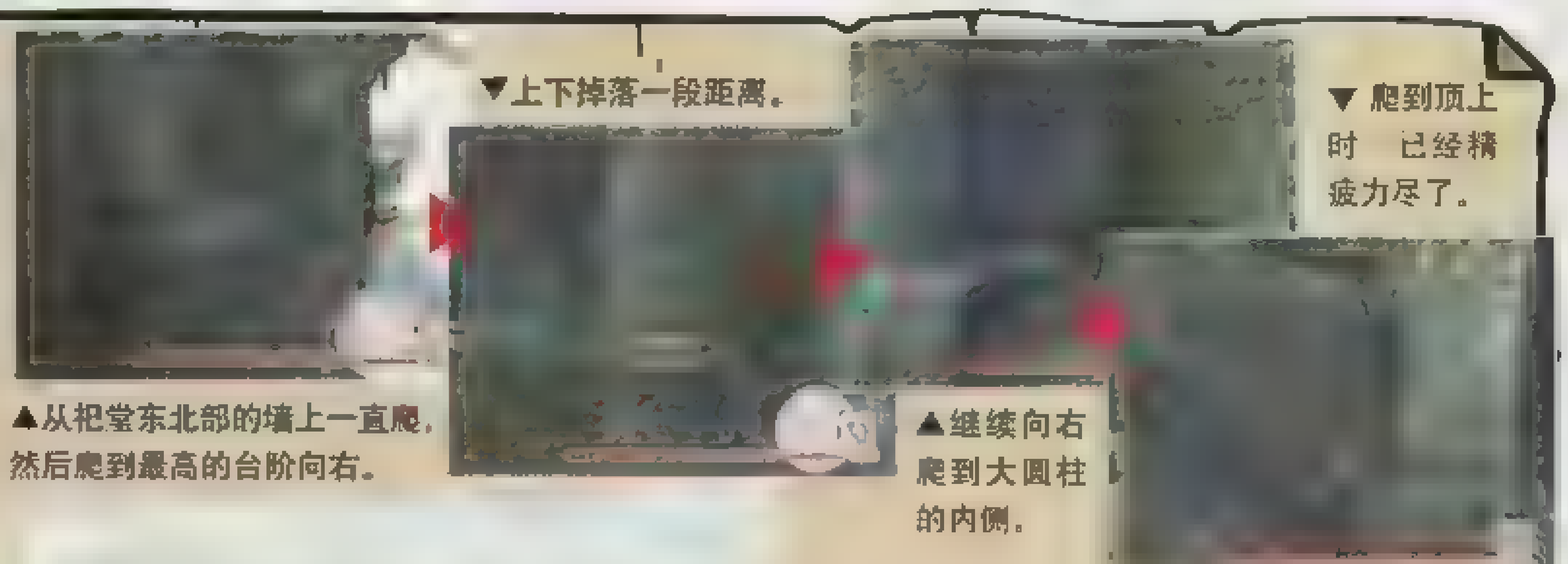
而打败所有16个巨像并且完成HARD难度时间模式，在标题画面按住○进入游戏，则可以在游戏中发现阿格罗变成了白色。

头上的"I"标记

本作毕竟与《ICO》同是一个制作小组的作品，所以只要记忆卡中有《ICO》的存档，在游戏中就会发现阿格罗头上的标记变成了"I"，不过要注意版本必须统一。

神秘花园

当力量槽增大到一定程度时，旺达就可以顺着祀堂背面墙上的绿色藤蔓爬上去，顶上其实就是游戏结尾女主人公到达的那个花园。在这里可以发现一些果树，那是禁忌之果，吃掉后旺达的体力和力量槽就会减少。攀爬的路线如右图所示：



▲从祀堂东北部的墙上一直爬，然后爬到最高的台阶向右。

▼上下掉落一段距离。

▲继续向右爬到大圆柱的内侧。

▼爬到顶上时 已经精疲力尽了。

▼这里的果树上结的是禁忌之果。



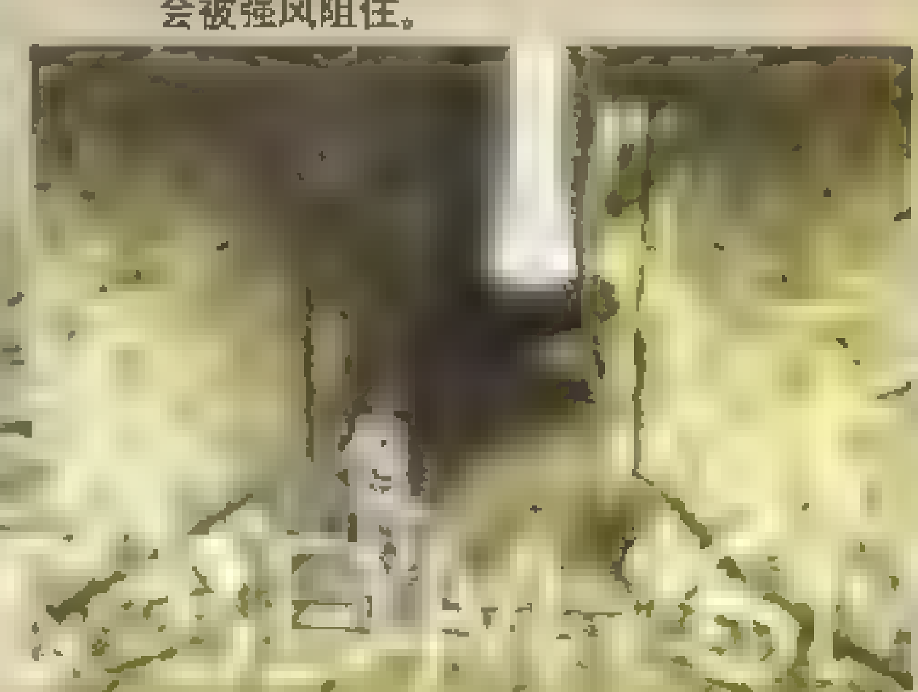
▲这就是祀堂上面的秘密花园了，不过地方不大，也没有结局动画中的小动物。





▲这是最初旺达来到这片大地的大桥，沿着它要走十分钟左右才会到尽头。

▼旺达就是从这里来的，可走到这儿会被强风阻住。

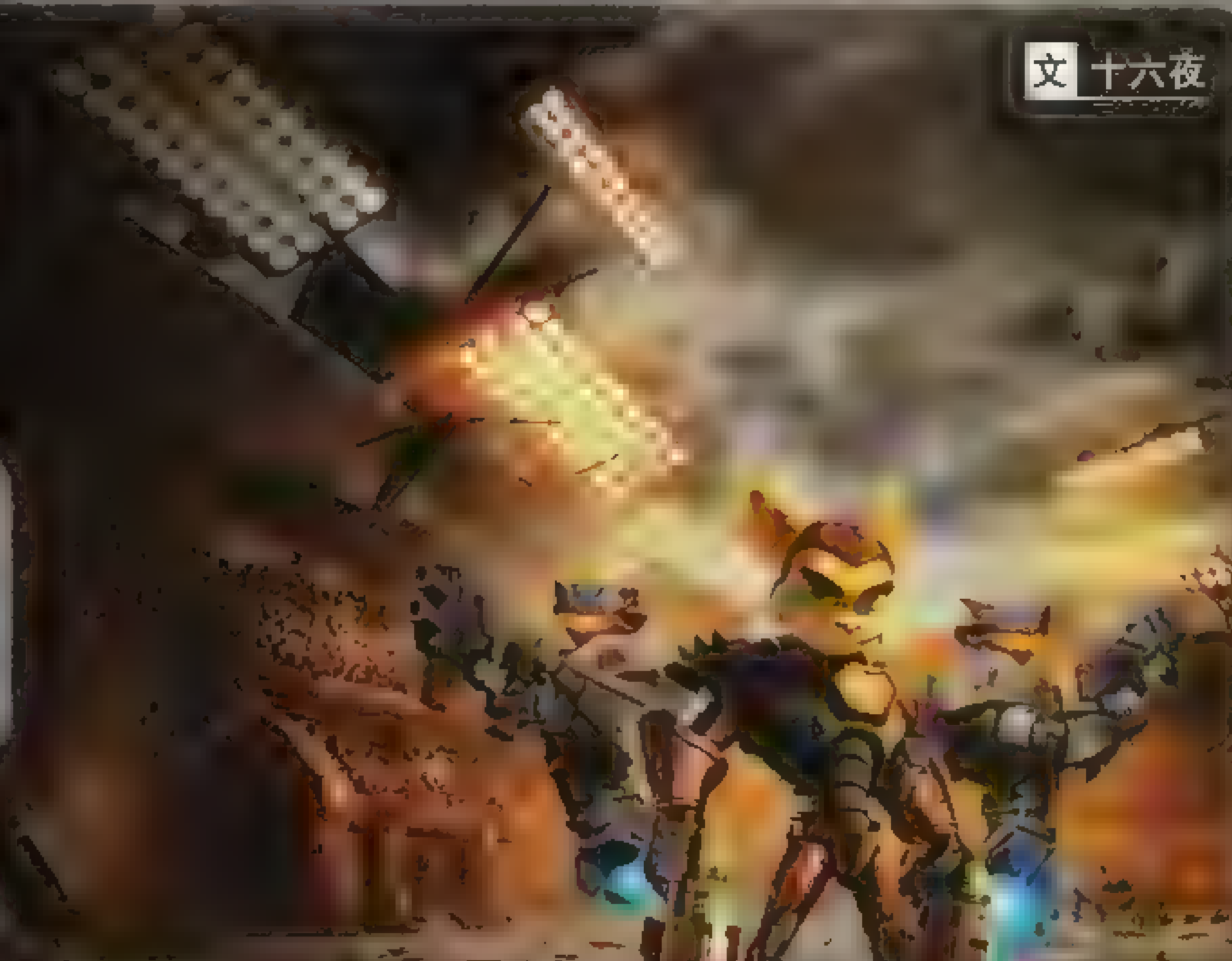


在祀堂上面的神秘花园里，吃掉禁忌之果会减少体力和[illegible]长直槽和力量槽对视线的干扰——[illegible]

www.plumb

RATCHET DEADLOCKED

文 十六夜



虽然本作名字叫"瑞奇"，但实际上我们应该把它看作是《"瑞奇"系列》的外传。本作的理念非常明确，那就是将"爽快射击"发挥到极至，让玩家从中体验到从未有过的刺激与快感。不过代价也是相当大的，游戏中几乎看不到复杂的解谜与机关，相信会有不少FANS对此感到不习惯。

瑞奇：死锁 | SCEA insomniac Games | ACT

PS2 Ratchet Deadlocked | 年11月25日

基本操作

十字键	选择菜单选项/控制僚机	R2键	开启武器菜单
左摇杆	角色移动	R3键	放大地图
右摇杆	控制视角	△键	调查 切换武器
L1键	跳跃(可二段跳)	□键	格斗攻击
L2键	第一视角	X键	跳跃(可二段跳)
R1键	射击/连按为冲刺	○键	射击

关于武器的升级以及附加属性

【武器升级】



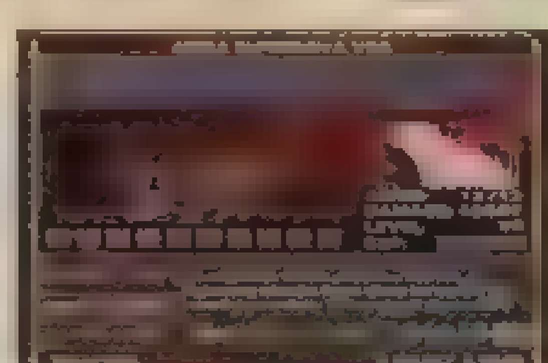
只要使用武器击破敌人就能获得固定的经验值，当武器的经验值到达一定程度后等级就会提升。在前10级，每次武器升级除了攻击力会上升外，不同的武器还会获得特殊能力。玩家可以在"Weapons"选项中的"Alpha ModS"里面自由更改、组合已经获得的特殊能力，不过需要注意的是有些武器是无法装备特定能力的。一周目武器等级最高为10，二周目以后可以买到以"Mega"字样开头的武器，而这种武器的最高等级能够达到99。

名称	效果	名称	效果
Speed	增加武器的攻击速度	Area	增加武器的攻击范围
Ammo	增加武器的装弹量	XP	击破敌人后额外获得50%的经验值
Aiming	增加武器的命中率	Jackpot	额外获得50%的钱
Impact	增加武器击倒敌人的概率	Healing	击破敌人后出现回复HP的道具

【附加属性】

随着游戏的进行，玩家可以买到总共8种附加属性。类似特殊能力的装备，在"Weapons"选项中的"Omega ModS"里面可以为武器装备附加属性。同样有些武器是无法装备特定属性的。

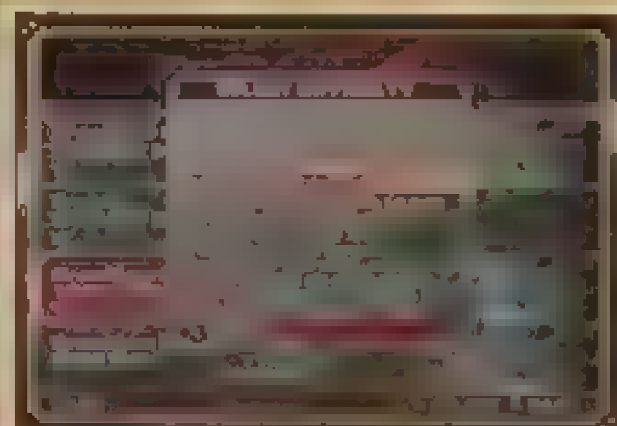
Napalm	攻击的同时在周围施放岩浆
Time Bomb	能够黏在目标身上，经过一定时间后爆炸
Freeze	使目标行动缓慢或直接冻结
Mini Bomb	爆炸的同时施放出若干小爆弹
Morph	一定几率使目标变为会爆炸的动物
Brainwash	一定几率使目标混乱攻击自己人
Acid	一定时间内目标的HP会不停下降
Shock	命中目标的同时会从目标身上放射闪电攻击周围





【攻略透析】

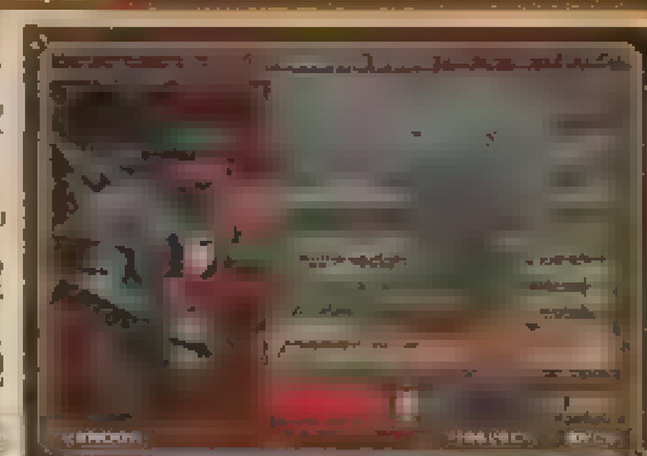
难度选择



游戏最开始有4种难度，当以任意难度通关一遍后会增加"Exterminator"难度。难度的不同主要体现在敌人的攻击力以及加血道具的回复量上，不过在每次读档的时候都可以重新选择难度，方便玩家根据能力随时调整。另外，完成任何任务后根据选择的难度玩家都会获得相应数量的星星，积攒这些星星可以在"Extras"的"Skins"里面购买特殊的外型。

外型	所需星星数	外型	所需星星数
"The Muscle"	25	Kid Nova	45
Vernon	30	W3RM	55
King Claude	30	Starshield	60
LandShark	35	Venus	75
Squidzor	40		

指挥僚机

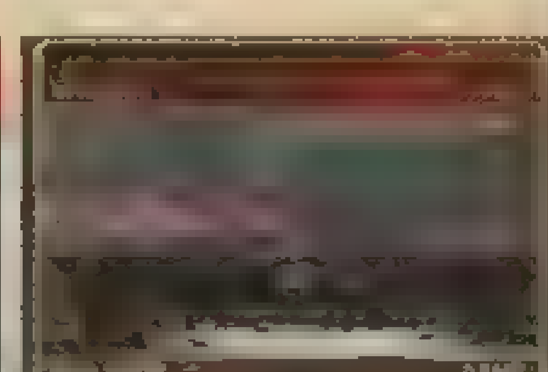


在战斗中，僚机除了作为同伴直接参与战斗外，玩家还能够通过十字键向僚机下达指令，协助开启众多机关，其中有些更是只能靠僚机才能解除的。除了开启机关外，僚机还能够施放[illegible]防护类装置无效化，因此游戏中僚机的重要性相当明显。不过与主角不同，僚机是不能通过获得经验值提升防御力的，玩家需要在DreadZone Station的商店里购买武器以及为僚机提升能力。另外，随着僚机能力的提升，必杀的攻击方式以及攻击力都会发生改变。

关于Skill Points

在选择星球的画面按○键就能够看到Skill Points的项目以及获得的方法。而当Skill Points累积到一定程度后就能够在"Cheats"里面开启各种特殊效果。

特殊效果	所需Skill Points
Exterminator Bot Heads	20
Gangsta Guns	10
HUD Color	5
Kill Quark	105
Remove Helmet	15
Super Broom	[illegible]
Super Morphing Freeze Wrench	3[illegible]
Weather	60





www.plumbook.cn

攻略流程

01 DreadZone Station

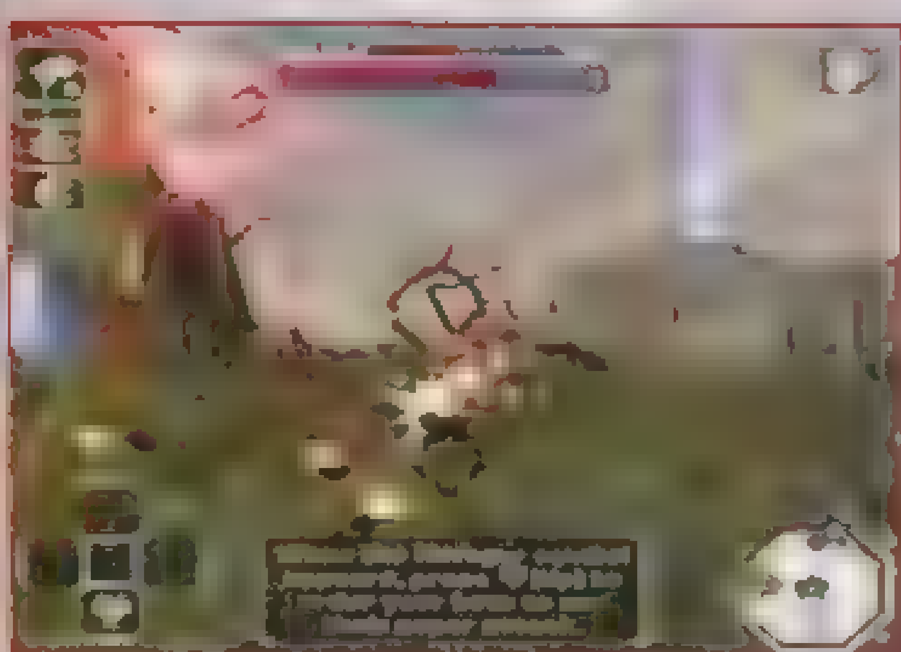


按照惯例游戏一开始要进行一个小的操作训练。不用担心，游戏的操作本身就很简单，再配合前面的按键列表相信大家很快就能掌握。惟一需要注意的是由于视点有些偏下，因此在跳跃平台的时候要记得提前调整。

完成几个训练后按照指示来到斗技场。这里的敌人主要以近身攻击为主，因此只要以机枪为主力在外围射击基本就没有问题。消灭区域内全部敌人后会出现平台，利用这些平台来到下一区域，不过要注意的是如果掉进周围的岩浆就要从新开始。在最后需要对付一座速射炮台，由于保护罩的关系我方的直接攻击完全无效，这时玩家需要按十字键·来指挥僚机释放干扰弹使保护罩无效，成功之后就要抓紧时间集中火力攻击。

另外每当游戏进行到一定程度后，在DreadZone Station里都会有新的僚机装备出售，种类包括武器、升级以及各种颜色的部件，一定要经常回来看看哦。

02 Catacrom Four



正式的战斗现在开始了……话虽这样说但战斗的难度其实还是比较低的。一上来就要对付一台速射炮，按照之前介绍的方法利用石块等物体作为掩护并指派僚机施放干扰弹，炮台停止射击后马上集中火力将其击破。前方原本用于过河的踏板上面布满了电流，要想安全通过就要先命令僚机利用干扰弹阻止电流的产生。到达对岸后利用跳跃装置可以来到目的地。第二战先要分别启动区域中的机关，在这里从土中会爬出丧尸型敌人，它们的防御力比之前遇到的敌人高且数量多，要注意弹药的补充。开启机关的工作建议交给僚机，这样安全系数高一些。在最后有两个很宽的沟，玩家可以在跳到最高处时按R1键放出绿色的绳索荡到对岸。接下来终于轮到我们驾驶四脚战车LandStalker爽快地扫射了！操纵比较简单，左摇杆控制行动右摇杆控制射击方向，X键为跳跃。武器除了机枪外还可以用L1键发射导弹。机枪的攻击力很低，只能用来对付普通杂兵，像飞艇、炮台等目标就要靠导弹了。最后是要在规定区域顶住敌人5轮攻击，其实还是以丧尸为主。只要注意弹药的补充以及避免敌人从背后偷袭就能够很轻松地通过。



03 Sarathos

这里会出现蝎子型的敌人，主要攻击方式为喷射酸液、光束持续照射以及尾部的打击。喷射酸液和打击都没有威胁，只是光束照射时间长、距离远，我们可以利用其角度的弱点在中近距离攻击，不过它的HP对于目前的玩家来说太多了，因此要有所觉悟。第一场战斗目的就是解除屏蔽取得越野车。除了原有的防御部队外当玩家指派僚机解锁的时候还会从地底以及天空出现不少的增援，建议玩家优先消灭敌人，因为目前我方的防御力低，造到围攻的话会很容易被干掉。拿到越野车后要开启地图上指定得目标，虽然车的速度快但机枪攻击力低，不过利用撞击和从空中落下可以将大部分敌人直接干掉(除了那几个死蝎子·)。最后玩家来到圆形场地，虽然同样是要启动周围的装置，但中间的沼泽会不断放出讨厌的蝎子。当所有装置都被启动后一只巨大的蝎子会出现，攻击方式与普通版一样，只不过攻击力、防御力上升了不少。



04 Kronos

一路上玩家经常要对付炮台，如果没能第一时间干掉上面的敌人建议利用旁边的石墙等物做掩体，用榴弹攻击。在启动开关的过程中周围会不断出现敌人的增援，求稳的玩家可以命令另一架僚机去保护正在启动开关的僚机；偏向进攻的玩家则可以与僚机配合尽可能多地消灭敌人挣取经验值和钱。索道部分并没有难点，在攻击两旁敌人的时候不要忘了跳起躲避途中的障碍物。



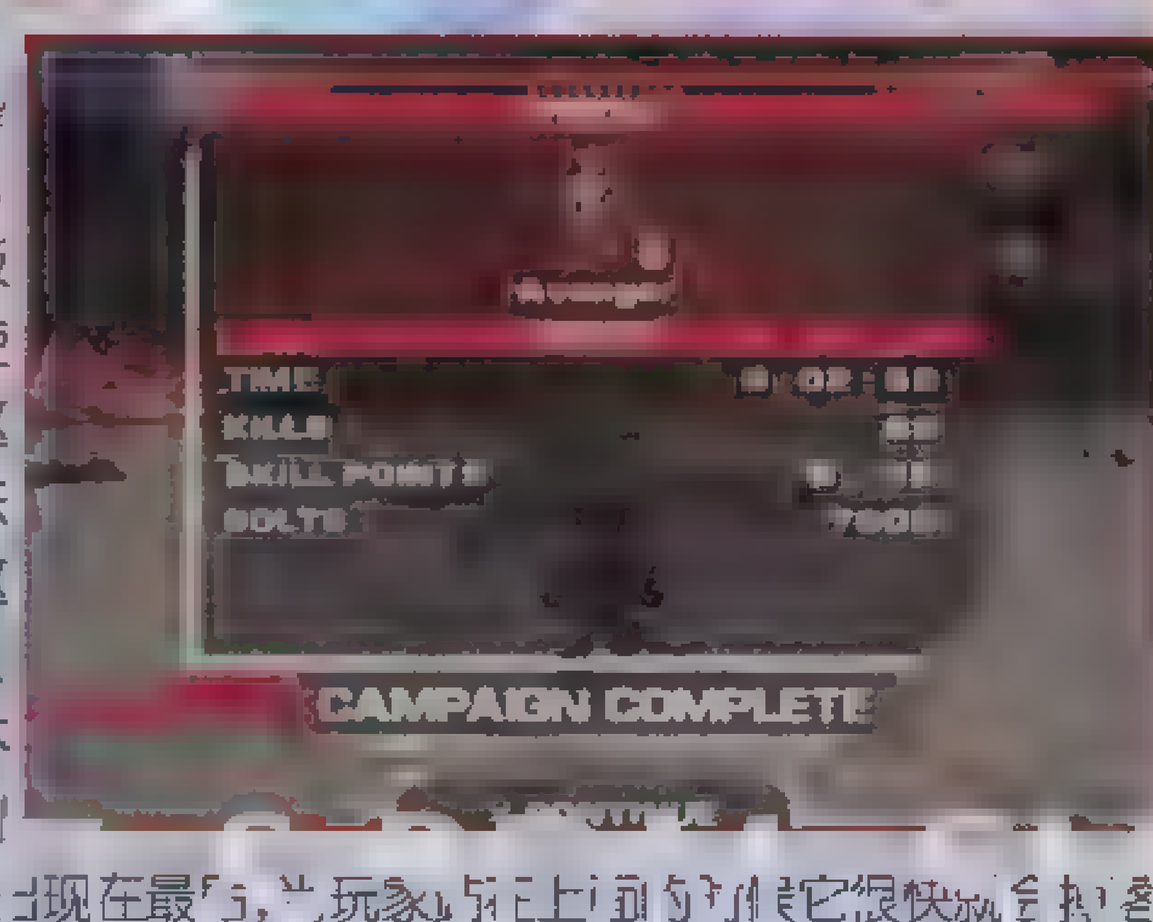
其实本关会在中途多次发生BOSS战，但每次将BOSS的HP降到1/3左右时它都会逃跑，只有到最后的战斗时(周围无杂兵)才能真正干掉它。Shellshock有4种攻击方式。爆弹轰炸虽然数量多但提前会在地面标出着弹点，因此只要边注意地面的准星标志边绕着BOSS跑就能安全地回避攻击。在轰炸途中BOSS还会光枪3连射，不过由于速度慢因此对于在周围绕圈的我们是没有威胁的。浮游机雷比较讨厌，因为它们有一定程度的追踪性，比较稳妥的办法是使用霰弹枪直接击破，虽然会费些子弹，但安全不说还能增加些武器经验值。BOSS最后一种攻击方式是从空中砸落地面产生扩散冲击波，但因为速度慢且只要跳起就能躲过因此基本可以无视。



05 Avenger Tournament

第一场战斗需要在1分30秒内击破60个敌人，建议使用榴弹、霰弹等大范围武器。第二场战斗会遇到一种能够向外散射小爆弹的敌人，小爆弹会在经过一定时间爆炸，因此只要朝一个方向跑就能够安全回避。之后的小型光束炮由于数量比较多，因此硬冲代价比较大，建议先快速打掉外围的几个后利用石墙掩护，在光束炮攻击的间隙逐一击破。第三战比较麻烦的是空中的踏板，它们会按照固定的频率翻转，另外总会有小型光束炮隐藏在必经之路，而且还有不少敌人在踏板周围袭击玩家。建议先使用命中率高的机枪干掉这些烦人的家伙，之后再去想踏板。友情提醒一下，这里的踏板按颜色分为红、绿、紫三种，绿色的踏板不会翻转，在途中要多加利用，而紫色的会多个一同出现在最后，当玩家踩上去的时候它很快就会翻转，因此一定要熟练掌握连续跳跃。完成3场战斗后获得新的装甲。





www.plumbook.cn

06 Shaar



比较讲究与僚机配合的一关。所有任务基本上都是去“拧螺丝”，当然了，敌人是不会让我们轻轻松松地得逞的。在启动圆形场地的机关时周围会出现大量敌人，建议让另一名僚机与自己一同战斗，这样可以很大程度缓解进攻的压力。在第二部分玩家主要对付的是建筑物周围的多个炮台，由于炮台自身有防护罩因此只有让僚机先用干扰弹攻击后才能对其造成伤害。需要注意的是炮台本身攻击频率非常高，再加上旁边还有4脚战车以及导弹发射器，因此建议指挥僚机上前施放干扰弹的同时让另一个启动防护罩进行保护。最后一部分是要将分散在建筑物周围的开关启动（拧螺丝）。这些开关周围敌人的配置基本上都相同，比较具有威胁的是隐藏在目标周围的小型光束炮，因为数量多所以攻击的角度也多，建议装备榴弹第一时间击破。



07 Orxon



上来有两条路线供玩家选择，其实走哪一边都无所谓，途中所遇到的敌人数量都差不多。命中通道中圆柱形的桶会爆炸，可以利用这一点攻击大量的敌人以减少弹药的消耗。另外，在通道上放还会出现敌人的狙击兵，不过只要保持移动就不会被命中。之后会要玩家分别开启周围的6个机关。先利用下面的跳跃装置来到上层，由于机关周围同样隐藏着小型光束炮，而且当机关被开启后会有大量敌人出现，因此建议派僚机上前拧螺丝同时另一个用防护罩保护，这样可以吸引相当数量的火力，而玩家可以在远处安全地攻击。随后的战斗目标是开启周围所有的机关，虽然数量多但只要交给僚机，自己专心负责攻击不断出现的敌人就可以。最后是要驾驶4脚战车攻击3个目标，沿途敌人数量比较多，因此还是应该先将周围的敌人都消灭后再集中火力攻击目标。

08 Crusader Tournament



为了拿到新装甲我们又会到了DreadZone Station，与之前一样先要完成两项挑战。一个是使用限定武器Mine Launcher全灭所有的敌人，由于敌人数量多因此弹药的合理使用就是关键。建议为武器装备“Shock”属性，好处是在第一次攻击的同时还能够对周围敌人造成联带伤害。虽然联带伤害攻击力低，但用来对付数量较多的小型敌人足够了。第二场是要在限定时间内分别开启所有的机关，由于没有武器的限制因此难度比较低。



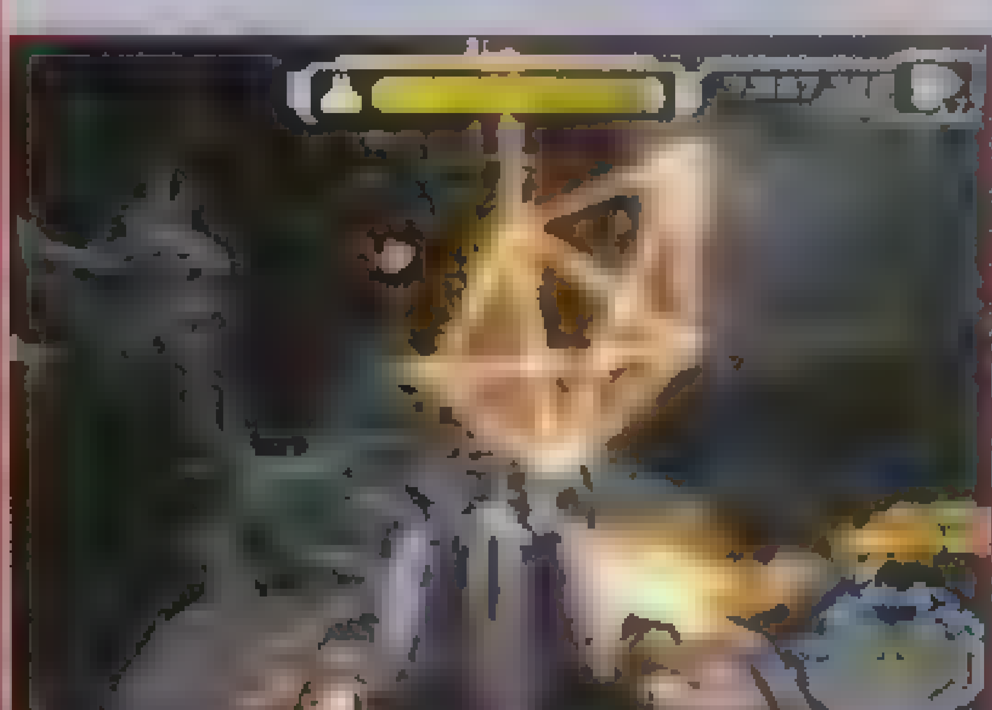
第二场Boss战要对付的是Reactor。这个膀大腰圆的家伙，行动同样不灵活。BOSS的攻击方式有4种，主要攻击为机枪扫射，只要配合2段跳围着它不停跑就能够躲过。扫射一阵后BOSS会停下来蓄力并发动直线撞击攻击，停下来后马上会跳起并重砸地面利用冲击波攻击玩家，不过只要在一定距离外保持横向移动基本上可以无视。当HP剩下2/3时BOSS会跑到下一区域，并开始放出带有持续伤害力的蓝色火焰，建议大家尽量吸引BOSS将火焰都集中在一个区域，因为这样能够为躲避接下来的机枪扫射预留出足够的空间。

09 The Valix Belt

战斗的难度开始上升了。最开始虽然玩家的目标只是开启1个开关，但需要通过一段比较长的道路且途中将会出现大量的敌人。由于这里的敌人主要都是飞在空中的，因此建议玩家将火箭炮等高威力低弹数的武器留给它们，而地面的敌人就交给僚机吧。途中会遇到特殊的平台，踏上去后会向一侧倾斜，安全起见还是先将周围的敌人扫清再通过吧。



第二个任务是驾驶战斗机击破全部12个指定敌人，凭借战斗机的速度以及灵活性是一点都没有难度的。这里能遇到一种新敌人，红色的它们成群飞在空中，当受到攻击后会组成一张交错的“网”集体撞击玩家，只要注意横向移动就不会被碰到。



最后两场战斗其实可以看作是一场，目的就是到达指定地点开启机关。沿途的敌人并没有什么特别之处，惟一的特点就是数量多、攻击频率高，战斗时画面中充满了爆炸，真的是既可以夸它华丽也可以说它乱。正因如此被击中的可能性相当大，虽然途中有矮墙可用来隐蔽，但还是建议装备Holdshield launcher发射护墙，这样就能够集中精力进攻了。

10 Planet Torval



虽然仍是要启动3组开关，但这次每组开关都有一座速射炮守护，必须先摧毁速射炮才能进行启动工作。与之前一样，还是先要让僚机施放干扰弹，之后才能真正攻击到目标，这里还是建议利用Holdshield launcher的护墙作掩护。

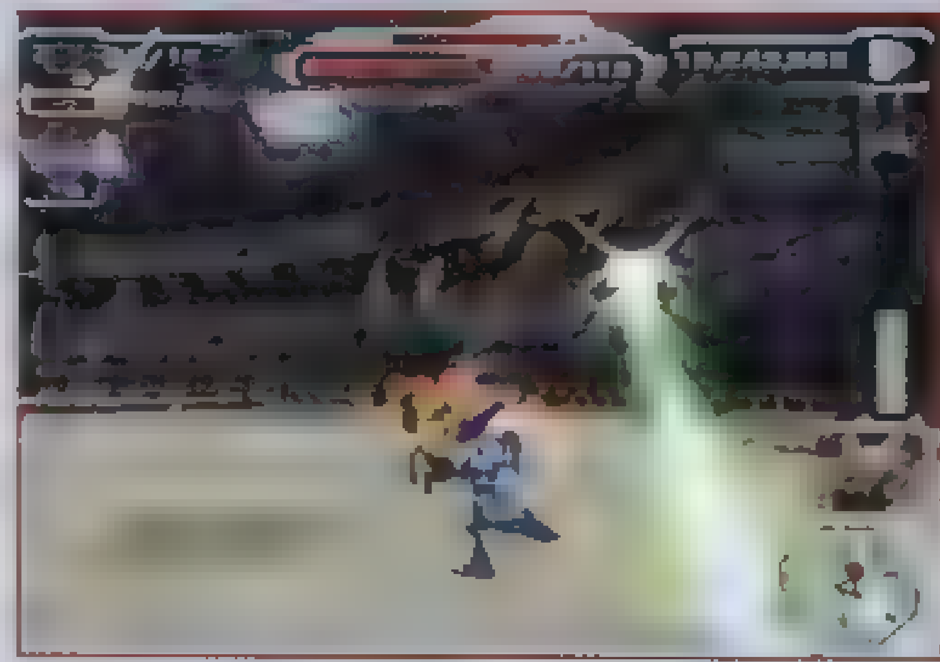
第二个任务是驾驶高速艇追击12个目标。虽然目标的HP不高但移动速度快，再加上崎岖的地形使得在追击过程中很难命中。需要注意的是中途会遇到一座有多处转弯的桥，由于那时速度会很快因此一定要小心，一旦掉下去就只能从头再来。另外，虽然目标是按照既定路线绕圈跑，但如果玩家想从反面堵则它们也会马上掉头，因此还是在后面老老实实追吧。



最后一个任务是在雕像下面安置定时炸弹将其炸毁。沿途的敌人以及炮台都可以无视，因为雕像周围有一圈矮墙能够挡住外面的子弹。一共要在3个位置放置炸弹，而且每放置完一个就有大批敌人出现攻击玩家，虽然以现在玩家的实力对付它们也不算吃力，但最安全的方法还是速战速决，以安放炸弹为最优先事项。

www.plumbook.cn

11 Vindicator Tournament



第一场战斗是要消灭总共6波不停出现的敌人。不过与之前不同,本次的战斗玩家只能使用规定的武器,而且每干掉一波敌人所能使用的武器还会改变。虽然听上去比较麻烦,但这一仪正好可以用来升级我们不怎么使用的武器。还是建议为武器装备"Shock"属性,利用联动攻击可以一次消灭不少小型敌人,减少了弹药的消耗。

第二场战斗是要在2分15秒内不被敌人打倒。各种敌人会从天空、地面多角度向玩家进攻。不仅如此从天空还会不断有炸药桶落下,因此在疯狂射击的同时一定还要注意周围地面的准星标志,被炸药桶砸一下费血还是挺多的。武器方面没有限制,而且弹药的补充相当丰富,绝对是集中强化某一种武器等级的最好机会。

Boss战是对付Eviscerator。与之前遇到的两个Boss不同,长得像螳螂的它速度与灵活性都很高,玩家要积极跑动才能回避它的攻击。前期Boss以格斗攻击为主,连续空翻后的一击比较容易回避,而要想躲开前冲中镰刀状手臂乱舞就需要提前向一侧跑。Boss在HP降到一定程度后会跑开(总共两次)并分别增加两种新招式。绿色的光线照射与Sarathos的蝎子一样,因此按照以往的躲法就可以。最后增加的全弹发射虽然弹数多但实际上只有当落在地上的导弹爆炸时才有攻击判定,因此只要留意脚旁就没有问题。

12 Stygia

一上来就驾驶4脚战车,中途挡路的能量墙需要破坏两旁的发生器才能消去。一路上敌人相当多,而且大都是些皮糙肉厚的家伙。另外敌人的导弹攻击非常疯狂,经常能看到来自天上地下的弹幕,因此建议优先摧毁飞艇以及地面的导弹发射器。之后来到地面,任务是开启地图上的机关。与前面一样敌人的数量还是相当多,不过这次是以飞艇以及空中部队为主,建议玩家使用附带爆炸效果的火箭炮或来福枪为主力武器,这样可以在短时间消灭大量敌人,避免被压制。



第三个任务是驾驶战斗机掩护僚机启动被重兵把守的机关。敌人会集中火力攻击僚机,因此建议玩家只让一个僚机执行任务,而另一个则负责施放防护罩作掩护。

最后是在一个三角形的场地防御敌人的进攻,敌人会从3个位置分别出现。每次有两波,还是以空降部队以及飞艇为主,不过以玩家现在的实力对付这些家伙真的是绰绰有余。

13 Maraxus

由于僚机被敌人抓走,本关的最终任务就是找到并救出它们。由于没有僚机的支援,初期战斗会比较艰难,好在沿着道路走很快就能发现其中一个僚机。要想救出被囚禁在能量罩中的僚机就必须先将周围的大量敌人消灭。正如之前所说,单人作战的玩家火力确实显得比较弱,因此最正确的战法就是速战速决,使用大威力的武器尽快清场。



驾驶越野车的时候需要先开启3个开关。由于少了一个僚机作保护,因此建议玩家下车亲自去拧螺丝,这样会比较有效率。开启全部机关后会让玩家前往指定地点,而要想到达目的地就必须下车利用之前得到的攀墙鞋从特殊的墙壁走上去。



在寻找另一名僚机的过程中经常要利用攀墙鞋从特殊的墙壁走到岩石的上方,中途有座炮台比较费事,因为僚机被击落需要一定时间修复,因此在下达了施放干扰弹的命令后要等上比较长的时间才能开始进行攻击,而这段时间就要考验玩家躲避子弹的能力了。

救出另一名僚机的方法比较特殊,需要玩家踩在能量罩前方的按钮上一定时间。由于敌人每过一定时间就会出现,因此建议先消灭原本的守军,再装备火箭炮、来福枪等大威力武器站在按钮上慢慢轰。

14 Liberator Tournament



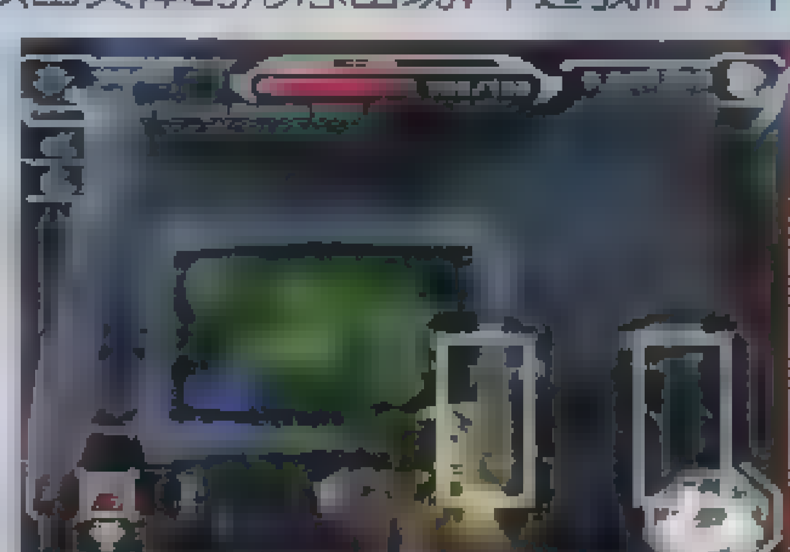
第一场战斗是要使用规定武器消灭敌人的总共4轮进攻。与以往不同,这次玩家只能够分别使用火箭炮以及榴弹。前两轮进攻的敌人都只能近身攻击,而飞艇也只要3炮左右就能击落。换为使用榴弹后会从天上降下小型光束炮,为了避免不被后面的敌人击中,建议大家主要还是在场地的外围游荡。

第二场战斗是要在2分40秒内消灭135名敌人。敌人数量多而且出现的频率快,建议以前面被强制使用的火箭炮或榴弹为主攻武器,相信先在这两样武器的等级已经"八九不离十了"。

Boss出奇的简单。攻击方式非常有规律:先是机枪连射,之后会扔出3颗手雷,注意手雷爆炸后会向四周施放扩散型电波。当Boss的Hp降到2/3时会增加一招分身,虽然这些分身也会发动进攻,但只要使用如火箭炮或榴弹等能够进行范围攻击的武器基本一次都能清空。当Boss的Hp剩下1/3时会放出带有追踪性的飞弹,虽然不能击落好在速度慢回避基本没有问题。Boss战最烦人的地方是它总共要给自己加3次血,每次都基本回复到一半,因此还是要花上一定时间的。

15 Ghost Station

正如这里的名字所示,在Ghost Station里的敌人都是以幽灵体的形态出现,不过我们手中的武器照样能用,它们与普通敌人的惟一不同就是攻击、防御力高一些罢了。最开始玩家要逐一开启机关才能看到通往前方的道路,虽然每个地点都有重兵把守不过制作者好心地为我们准备了炮台可以使用。之后为了进入内部我们需要开启4个机关。前3个很简单,最后1个需要利用绳索到达对岸。而要想消除战斗机前的能量墙就必须将控制室内的电脑全部破坏。最后,只要将33个能量箱全部破坏就算完成了此关。



最终战 DreadZone Station



为了获得自由,我们回到了最初的地点DreadZone Station。首先是要在限定时间内炸毁3处目标。虽然是有时间限制,但将近10分钟的时间已经足够了,到是沿途的众多敌人是最大的威胁。因此建议大家还是稳扎稳打的好。

3处目标全部搞定后,终于可以打最终Boss了。初期Boss的攻击方式有3种:光线横扫、投放自爆蜘蛛以及投放杂兵。光线横扫速度很慢,只要在周围跑就可以躲开;投放自爆蜘蛛以及杂兵就没什么可说的,拿起武器全部击破吧。当Boss的Hp剩下将近1/2时会增加新的攻击方式。利用投出零件释放的震波直接用跳就可以躲开,导弹散射只要注意落点就OK。比较唬人的一招是施放大量发射器,这些发射器会在Boss周围组成不停收缩的电网攻击玩家,不过只要利用能够进行大范围攻击的武器就可以把它们消灭大半,如果没来得及攻击还可以利用向固定方向的跳跃躲避电网的攻击。



www.plumbook.cn

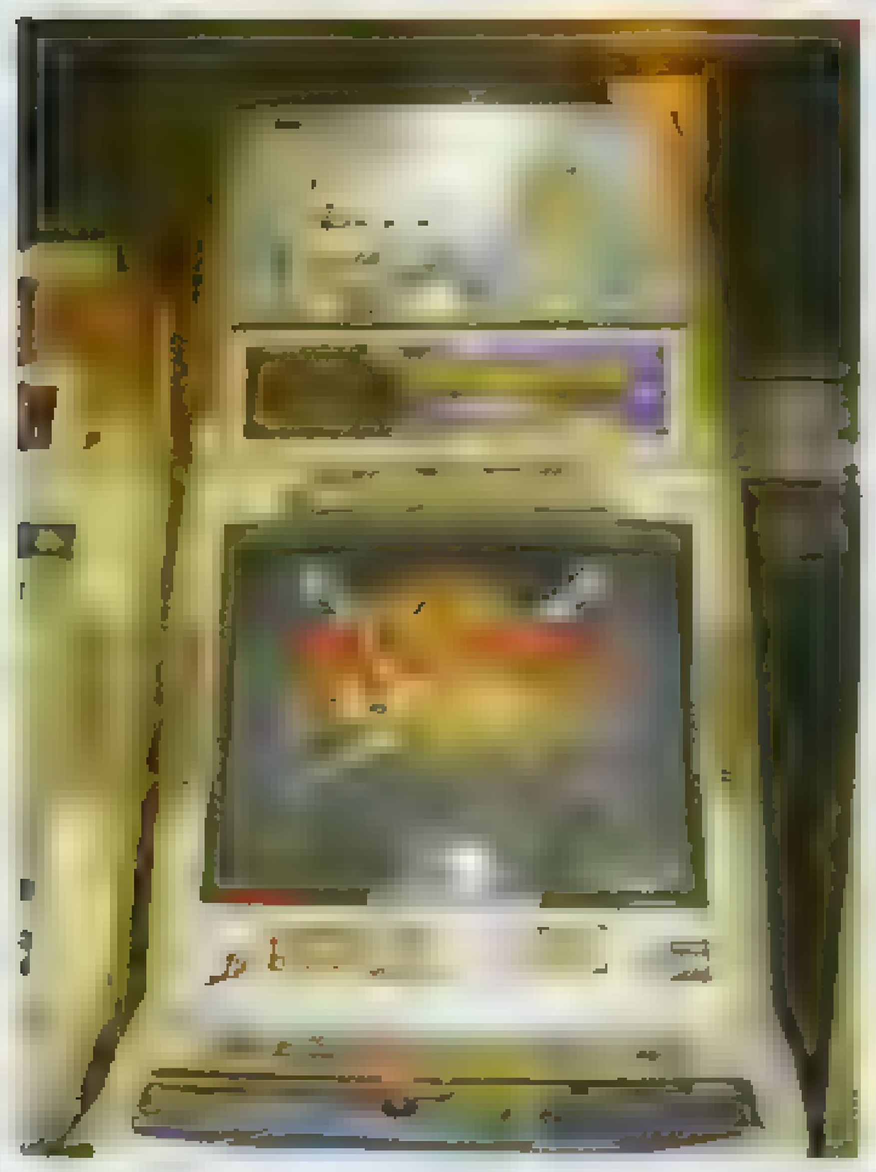
电子竞技场 ESPORTS ARENA

栏目主持：阿迪

电竞新闻 ESPORTS NEWS

天下剑客对格斗之王 高潮迭发最速降临

《侍魂 天下一剑客》与《格斗之王XI》第一时间携手进驻国内





SNKPLAYMORE的两大招牌街机格斗游戏《侍魂》、《格斗之王》的最新作《侍魂 天下一剑客传》和《格斗之王XI》，已于10月21日和28日分别登陆国内的各主要游戏机房。由于使用了新基板ATOMISWAVE，比起机能、容量早已捉襟见肘的NEOGEO基板，两作的游戏画面都有了质的飞越。加之本次新作在国内的迅速引进，必将掀起新一轮SNKPLAYMORE游戏的热潮。另据有关方面消息称，上海的游戏机房的《侍魂 天下一剑客传》已全线使用官方按键的配置方法。

另据最新消息称，南京大富豪电玩娱乐中心也在第一时间引进《侍魂 天下一剑客》和《格斗之王XI》，湖南的城市英雄也于此同时引进《格斗之王XI》，各位江苏和湖南的玩家请注意啦。

烈火游戏机娱乐 www l e~huo com	静安区江宁路77号4楼
卢工电玩	卢湾区徐家汇路358号 3楼
正阳游戏 www zyclub.net	徐汇区广元西路315号1楼



神作再临 黑马凶猛

第四届"斗剧"项目披露

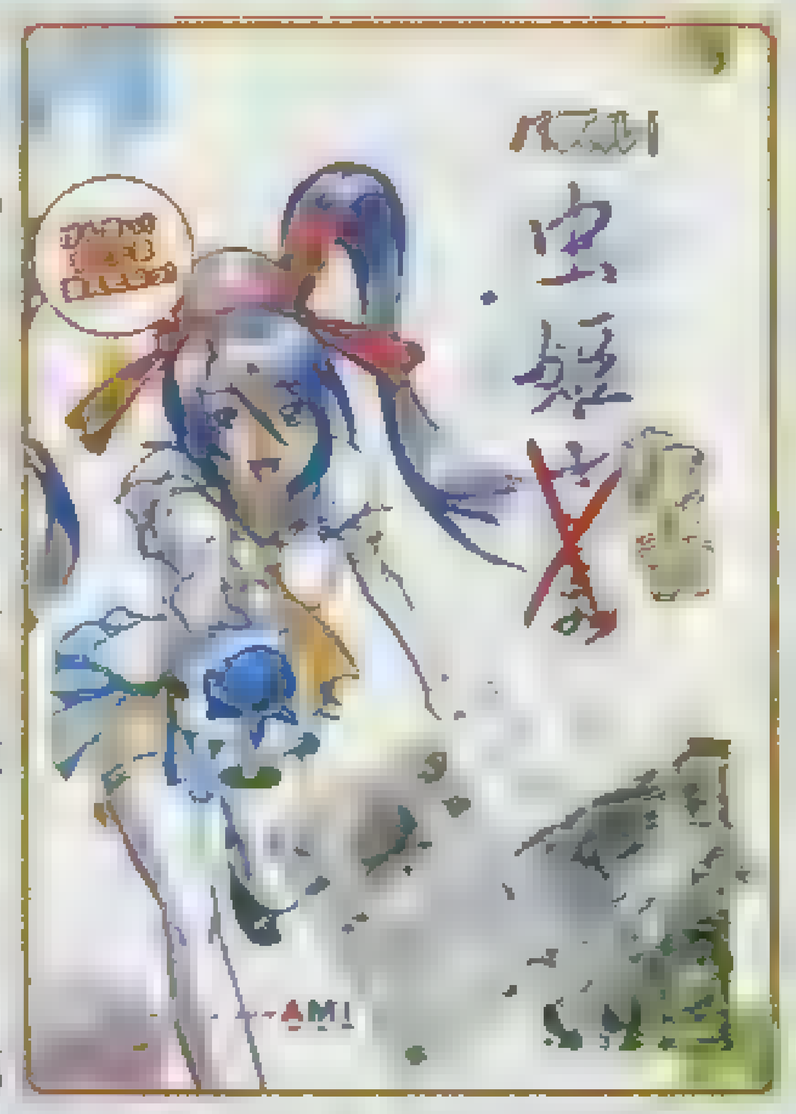
备受瞩目的日本街机格斗游戏盛会"斗剧"已于近日公布了2006年度的比赛项目，共有9款格斗游戏入选。除了在日本如日中天的"《铁拳》系列"最新作《铁拳5 暗之复苏》、《罪恶装备SLASH》、《MELTY BLOOD Act Cadenza》(月姬格斗)顺利过关外，SNKPLAYMORE近期的三款新作《NEOGEO斗技场》、《侍魂 天下一剑客传》和《格斗之王XI》也悉数入选。殿堂级神作《VR战士4最终调整版》和《街霸3 3rd》因为游戏本身的出色素质、玩家的深入研究和世界范围的广泛认知，终于再度登上斗剧的舞台。其中，《街霸3 3rd》更是堪称"四朝元老"。而尚未稼动的黑马《北斗神拳》成为了本次斗剧项目遴选中最大的黑马。



蕾珂公主母仪天下 虫姬妹妹改玩弹珠

最火的益智类街机游戏移植PS2

最近有消息称，Cave刚刚推出的街机游戏《虫姬小球》(虫姬たま)将于2006年移植到PS2。《虫姬小球》的主人公和Cave的射击游戏《虫姬殿下》(虫姬さま)一样，也是星降之里的公主虫姬，但游戏的玩法却变成了《泡泡龙》式的益智类游戏。不过和其他益智类游戏比起来，本作的游戏特点非常鲜明，玩家的表现将影响到游戏的分支，另外消掉秘密彩虹球的话还能进入EXTRA关卡。游戏采用了特殊的拉杆操作，玩家要学会控制弹簧的力度，玩起来非常过瘾。



▲可爱的人物再加上轻松益智的游戏类型，看来《虫姬小球》想不火都挺难。

传统射击复活 直升机的逆袭

硬派射击新作强势空袭

最近以《旋光之轮舞》而名声大振的G.rev又推出了一款街机新作：《UNDER DEFEAT》。该作是基于NAOMI基板开发的2D纵版射击游戏，游戏的画面风格强调真实感，各种爆炸效果非常华丽。游戏的主人公将驾驶直升机参战，按住射击键时可以任意调整直升机射击的方向，虽然很简单，但对操作要求很高。系统方面有副枪的设定，只要蓄满副枪槽就可以发动副枪攻击，而副枪的攻击方式又有3种变化。本作已于10月27日开始在日本各大街机厅上市。



▲久违的2D纵版飞行射击游戏，现今在街机平台上复活，其硬派的风格是一大亮点。

罪恶装备SLASH战地生存手册



文 DieGame 编 阿迪

随着10月初街机格斗游戏新作《罪恶装备SLASH》(以下简称《SLASH》)先后在上海、北京的主要游戏机房登陆，国内能接触到这款游戏的人越来越多了。由于该系列游戏进入国内的时间不长，传统游戏媒体上对它的介绍也较贫乏，许多玩家在尝试时往往不得要领，尚未从游戏中获得乐趣便因为饱受老手的蹂躏而早早放弃。为了能使玩家在修行道路上事半功倍，特撰此稿。希望通过阅读，使新手能早日“脱贫”，逐渐掌握《SLASH》的生存法则。

本文适用人群：具有街机格斗游戏基础，富有冒险精神和进取心，被《罪恶装备》系列吸引但对其中奥秘尚一无所知，正准备开始摸索的玩家。

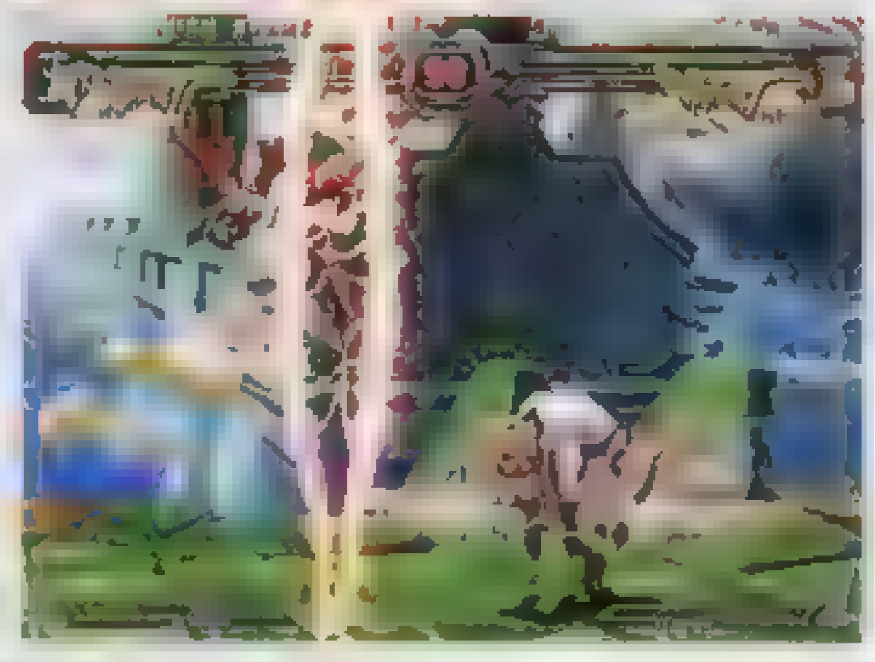
建议：在去游戏机房前30分钟或游戏机房归来后的1小时之内阅读。

生存之道1 解除硬直

“Romace Cancel！”系统音伴随着火红闪光特效，游戏中的角色在此之后或是连绵不断地进攻，或是打出匪夷所思的连击，或是出招失误眼看要被反击时取消了硬直得以及时防御……在观看“《罪恶装备》系列”的对战时，这是经常可以看到的场面之一。这便是俗称为RC的技巧，也是我们不得不掌握的生存手段之一。在Tension Guage(相当于其他格斗游戏的能量槽)呈红色即在50%以上时，当己方的攻击命中或被对方防御时，可以通过按下除D键外的任意三键取消该攻击剩余的硬直时间，进而起到维持进攻、形成连击或弥补失误等作用。此外，在游戏中还存在一种被称为FRC(Force Romance Cancel)的技巧，它可以说是RC的进阶形式。其特征为成功后显示蓝色闪光特效，在指令输入上较之RC有一定的难度，并且只对应特定的招数，在以后的连载中有机会再向大家一一道来。



生存之道2 伤害修正



很多初学者在对战时，一般习惯由出招速度快、破绽小、下段判定的普通技作为连击的起始技，常常会觉得打出的连击伤血效率很低，而中了对方几下并不复杂的连击，却损失了大量体力。这是由于“伤害修正值”在“作怪”！简言之就是由带有“伤害修正值”的招数作为连击的起始技的话，之后连击的威力会大打折扣。同样的连击，如果去掉带有“伤害修正值”的第一段，由第二段开始发动，夺取的体力会有天壤之别。在《罪恶装备》的世界里，风险和回报是成正比的，患得患失终究无法使自己的实力达到一个较高的层次，通过前述的RC、FRC等技术手段来挽回失误才是正确的思路。同时RC、FRC也是连击中的一个重要环节。在入门阶段可以首先掌握一、两套由普通技和必杀技构成的基本连击，进而尝试带有一次RC或FRC的连击，融会贯通后再复合使用，这样便可以逐渐向更复杂的技巧挑战。

生存之道3 正确立回

“连击是可以了，但是立回不行啊。”新手经常会在入门的某一阶段得到类似这样的评价。什么是“立回”？“立回”源自日语“たちまわり”，有“戏剧中的武打场面”的含义。引申到《罪恶装备》上面便是指处在中远距离的相持阶段，玩家为了使对战向更进一步的方向发展，根据形势、角色等因素采用的各种行动。广义上讲就是，先发制人、以逸待劳、运动战、角色对策等，“在一方的连击形成以前”的任何行动都属于立回的范畴。立回虽有固定的模式，但没有天衣无缝的立回，只有活学活用才能使自己处于所谓“正确立回”状态，一有机会便能马上抓住破绽取得领先。观察高手的行动模式，摸索其中的规律是掌握立回最有效的方法之一。所谓静如处子，动如脱兔。在研究的同时也知道了自身有哪些行动是有问题的，可谓一举两得。

生存之道4 快速上手

当一个游戏的新作推出，新角色可以说是新手入门的一个突破口。老玩家往往会继续在新作中使用原来的角色，对各种变更进行研究，在这个过程中，不可否认的是他们的实力会在短时间内受到一定的影响。此时对于刚入门的玩家来说，大胆地使用新角色，是一种拉近与老玩家差距的最直接的办法。在《SLASH》中，新角色A.B.A和圣骑士团SOL便是最佳选择。诸刃模式的A.B.A性能极佳的普通技和可以发生迅速并承受对方1次攻击的必杀技“断罪”(诸刃模式中→↓↘HS)，堪称“杀人利器”的圣骑士团SOL的觉醒必杀技“サーベイジファング”(当50%的能量时→↘↓↙←+P)都能在一段时间内对尚未了解其性质的老手形成一定的威胁。但是新人也不能沉溺其中，抓紧这转瞬即逝的时机学习有关的知识，才能真正跨进那道无形的门槛。

生存之道5 角色平衡

游戏归根结底有自身的局限性，几十名角色，上百样招数，总会存在这样和那样的不平衡，《SLASH》也不例外。虽然经过了长时间的公测，调整了前作的许多问题，但是稼动不久的《SLASH》也逐渐暴露出了一些平衡性方面的问题。新人在决定自己使用的角色后，不妨询问一下老玩家，自己所选的角色普遍认为处于哪一层次。与人对战，不论胜负，每次都将角色强弱考虑进去，分析自身实力的进步状况。艰难战胜强角色，说明通过努力，可以利用玩家的“人间性能”缩小角色差距，证明了玩家自身的价值；轻松打败弱角色，也要努力找寻对战中被角色性能上的优异所掩盖的问题，尝试如何更有效地利用优势，将其发挥到极致。反之，对角色差异怨声载道、因为选择了弱势角色而自暴自弃或太过依赖角色性能忽略思考，这些对自身的实力提升没有任何帮助。

题外的题外话

[illegible]



本文部分资料由“罪工研”提供，欢迎登陆“罪工研”网站(www.g-g-r.com)查询。

文 LY、KYO(T)/上海KOF精英战队 编 阿迪

所有的格斗精英集结于此

《NEOGEO斗技场》上手报告

近期，上海正阳游戏正式引进了SNK Playmore的街机2D格斗新作《NEOGEO斗技场》(以下简称《NBC》)。对于格斗游戏的玩家们来说，落后日本1个多月才引进的《NBC》真可谓是千呼万唤始出来。SNK Playmore终于摆脱了“MVS硬件阴影”的历史问题，复苏后的SNK Playmore很快开始与Sammy合作，其东山再起的决心由此可见一斑。虽然《格斗之王NEOWAVE》才是SNK Playmore基于ATOMISWAVE开发的第一款游戏，但毫无新意的炒冷饭勉强只能算是《格斗之王2002》的改进移植版。《NBC》作为SNK Playmore加入ATOMISWAVE阵营后的首款大手笔作品，完全可以理解成是玩家对复苏后的SNK Playmore的支持和期待下的产物！

第一印象——影画声光

华丽细腻的画面、极具魄力的音效，使得笔者对以往的同类型游戏发色数少、分辨率低的缺点得到完全改观！不过接下来就要考验玩家的耐心了——以街机游戏的标准而言，稍显缓慢的读取速度尤为忌讳，不过还算可以忍受的范围。短暂的等待后，终于进入了正式的对战游戏画面，对各系列的明星角色的重新刻画是本作的一大亮点，全新的POSE刷新了一成不变的老套动作。在新基板的强大机能的推动下，炎系必杀技的爆炸等特殊光影效果得到更逼真更艳丽的表现。



初步心得——活用系统

笔者认为《NBC》的对战情况可能会出现以下3个阶段：

初级阶段——单纯凭感觉打，一味猛攻，通过KOF式的压制取胜。
中级阶段——初步了解系统，活用换人，凭借大局观和战术定胜负。
高级阶段——完全熟悉系统，后发制人，通过对手的失误给予沉重打击。

为什么这样说呢，因为《NBC》中有2个重要的系统：换人补血和防御DASH。虽然《NBC》中的攻击看似伤害很大，但是创伤所造成的大部分体力都是可以慢慢恢复的。所以，通过牵制打法很容易争取时间让场下角色的体力得到回复，这样就会进入了拉锯战。一旦双方均无法先将对手的一名角色KO，那之后就很可能会拖到时间结束为止。而防御DASH则出自《SVC》，如果熟练掌握的话只要防御了对手硬直较大的招式，一个DASH就可以反击一套连续技。所以，高手之间对战的话，应该都是相当谨慎，互相用小硬直的攻击互相牵制，寻找对方的失误并给予强力回击。事实证明，无论是拉锯战还是牵制战，都是很耗时间的打法……总之，现在的《NBC》打起来似乎很爽快，但不久以后就会以沉着对峙为主，而爽则顺理成章地变成了一瞬间的事情。



▲来自《侍魂2 阿斯拉斩魔传》的阿斯拉对阵《饿狼传说》的韩国猛将金家藩。

系统变更——新技新貌

笔者认为，《NBC》是综合了《SVC》和《格斗之王2003》的特点并加以改进的。比如防御中前冲、通常投CD同按、2种跳跃轨迹，中途换人、组合技等等均得到保留。以下将重点说明这些系统在《NBC》中的改进方面：



防御DASH	该技巧会消耗0.5段能量，用处跟《SVC》一样。需要注意的是前冲的距离变短了，而且也没有无敌时间，也就是说在防御对手的连续进攻时就不能像以前那样用了！建议看准时机防住对手破绽大收招慢的单独攻击后用于还击。
通常投	操作的方法是方向+CD同按。《NBC》取消了原先AB/CD同按的两种通常投，并且延长了普通投的失败硬直时间(相对于《SVC》中失败并不消耗能量槽而言)。
中途换人	虽然和《格斗之王2003》一样依然没有无敌时间，但是《NBC》的换人动作显然利索多了，破绽也相对很小。防御时按E键则是先用1段能量弹飞对手再换人。
组合技	此技的用法和《格斗之王2003》的“换人攻击”相似，指令是正转 ↓↘→+E(消耗1段能量，条件是当能量槽上方出现“D-ASSAULT OK！”的字样时。可以接驳在通常技或特殊技后发动(比如不知火舞：跳重脚>站重拳>红鹤之舞(1HIT)>↓↘→+E)，部分角色必杀技之后也可以接，比如KYO的七拾五式·改等。攻击力虽然不大但是可以扣除对手的“红血”(特指可以慢慢恢复的部分体力)。

感受总结——特色十足

本作属于杂烩式的大乱斗，所以对平衡性最好不要有太大奢望……每个角色或多或少都有新技加入，而且大多数是出自“《KOF》系列”以外的其他NEOGEO游戏里的角色，包括久违多年的《世界英雄》、《雅典娜》、《痛快GANGAN进行曲》、《龙虎之拳》、《月华剑士》、《武力》、《饿狼传说》、《合金弹头》、《侍魂》等经典游戏都收录在内！另外，本作的隐藏人物和要素还是很多的哦，至少有6个以上的隐藏人物(可以确定的有曾在《SVC》中登场的可爱外星人和最终BOSS之一的女神雅典娜)、每个角色有12种颜色可选、指定的角色间存在特定的指令组合技等等。《NBC》初步感觉属于和《SVC》一样是一个特色十足的游戏，值得大家去轻松尝试。



▲本作的原创男女主人公YUKI和AI的对决。



投稿地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编：730000
Email：guide@ucg.com.cn 短信投稿：发送TT+你希望投来的稿件内容简介到33557770

PS2 第3次超级机器人大战α

日版 游戏原名：第3次スーパーロボット大戦α 終焉の銀河へ

隐藏要素补遗

在之前的攻略研究中已经为大家介绍了本作的隐藏要素，不过据官方最新公开的资料来看，尚有一些遗漏。在此就给大家一次补完吧！

GP-02&核弹：第36话结束时，バニング、ベイト、モンシア、アデル的击坠数之和超过100时，就能拿到GP-02。之后在第53话开始时，バニング、ベイト、モンシア、アデル的击坠数之和超过150时，就能拿到核弹。如果在第53话开始之前没有拿到GP-02，那么只要在第53话开始时，バニング、ベイト、モンシア、アデル的击坠数之和超过185，就可以同时拿到GP-02和核弹。

フルアーマーパーツ：宇宙路线第45话结束时，ジュドー、ビーチャ、エル、モンド、イーノ的击坠数之和超过125时就能拿到フルアーマーパーツ。如果没有满足此条件的话，那么在第53话开始时无条件入手。

イザーク&决斗高达：先在地球降下路线第19话中击败イザーク，之后不走アラスカ路线(若走アラスカ路线，在第31话中要让イザーク存活)。满足以上条件后，在第51话前半段中先击坠全部核弹，之后让ディアッカ和イザーク交战，战斗后双方都存活的话イザーク就会暂时加入我方。这样在打过前半段后如果イザーク存活且ディアッカ的击坠数超过50的话，在后半段的第2回合イザーク会加入我方，之后只需让他活着过关就能加入了。

IWSP：アラスカ路线第30话开始时カガリ的击坠数超过30，并在第30话中用ムウ击坠ディアッカ，在ニコル死亡之后让发动SEED的キラ击坠アスラン。满足以上条件后，在宇宙路线第45话结束时或第52话结束时，只要カガリ、アサギ、マユラ、ジュリ的击坠数之和超过100，就能拿到口红的换装部件IWSP了。

デストロイド・モンスター：外宇宙路线第31话中，7回合内将ゲペルニッチ舰的HP降至5万以下就能拿到。如果末满足以上条件的话，在第53话开始时フォッカー、辉、柿崎的击坠数之和若超过100的话也能入手。

VF-19S エクスカリバーF&VF-19F エクスカリバーF：地球路线&宇宙路线第48话、ボアザン路线第47话结束时，マックス的击坠数超过60时就能入手。若走バロータ路线的话，在第46话中用マックス击坠15架以上的敌机后过关也能入手。

FBz-99G ザウバーゲラン&ガビル：①在外宇宙路线的第30、31、32话中用ガムリン击坠ガビル，且在第49话的前半段结束时让ガムリン的击坠数超过50；②在第49话的前半段中用ガムリン击坠ガビル。只要满足①、②中的任意一个条件，在第49话的后半段中将ゲペルニッチ舰的HP降至80%以上且ガビル存活的话，过关后就能拿到FBz-99G ザウバーゲラン和ガビル了。

EVA初号机F型装备：①用シンジ击败第36话的使徒ラミエル；②用シンジ击败宇宙路线第45话的使徒アルミサエル；③用シンジ击败第52话前半段的使徒ゼルエル，且此时シンジ、レイ、アスカ的击坠数之和超过150。满足以上3个条件的话，在第52话后半段中用シンジ击败EVA初号机后过关，就能拿到F型装备了。如果仅满足了条件①和③的话，那么在第52话后半段中用シンジ击败EVA初号机时，若シンジ、アスカ、カヲル的击坠数之和超过250也能拿到(カヲル的击坠数继承レイ)。

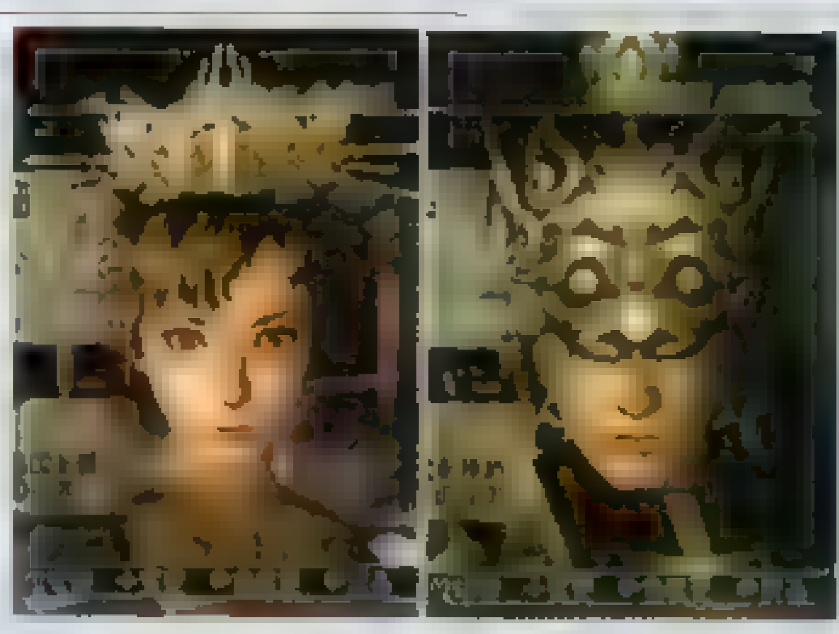
PS2 真·三国无双4 猛将传

日版 游戏原名：真·三国无双4 猛将传

另类换装画面

正常情况下，在为自创武将更换服装时，只能看到全身照。但有秘技可以在更换服装时出现头部特写画面。

首先要在立志模式中存一个档。之后进入编辑模式，选择自创一个新武将。在选择新武将的头发和脸部时会出现头部特写，此时同时按下SELECT+START回到标题画面，然后进入立志模式读取记录。读完之后选择防具变更，这样就可以看到头部特写了。不少服装的头部特写非常好看！



NDS版《真·三国无双》果然就是GBA版的强化版，我当初说什么来着……

PS2 洛城飙车

美版 游戏原名：L.A.Rush

Xbox 洛城飙车

美版 游戏原名：L.A.Rush

隐藏指令

在游戏中输入以下指令，就能获得各种各样的好处。

↑、↓、←、→、○、←、R2、↑：获得5000元

↑、↓、←、→、○、□、R2、R1、↑、↓、←、→：全车辆开启

↑、↓、←、→、R2、←、○、↑：总是第一

↓、←、→、R2、□、→、R1、←：警察罢工

↑、↓、←、→、□、→、○、←：交通畅通

↑、↓、←、→、□、↑、↓、○、↑：无限nitro

在Xbox版中，此指令依然有效！不过PS2的○键对应Xbox的B键，PS2的□键对应Xbox的X键，PS2的R2键对应Xbox的A键，PS2的R1键对应Xbox的Y键。请大家自行变换。

PS2 战火兄弟连 浴血奋战

美版 游戏原名：Brothers in Arms:Earned in Blood

Xbox 战火兄弟连 浴血奋战

美版 游戏原名：Brothers in Arms Earned in Blood

最强档案

只要在创建档案时起名为2ndsquad，那么你就能开启全关卡、全难度，且拥有无限弹药，并获得了SUPER SQUAD MODE。

老美的秘技就是厚道！赞一个。

PSP 横行霸道 自由城故事

美版 游戏原名：Grand Theft Auto:Liberty City Stories

秘技大放送

每代《GTA》都有如山般的秘技，这次的PSP版也不例外。为此我们特地从众多的秘技中选了几条实用或搞笑的秘技，希望大家喜欢。只要在游戏中输入以下指令即可开启对应的效果。

L1、L1、←、L1、L1、→、×、□：摧毁全部车辆

L1、R1、○、L1、R1、×、L1、R1：装甲变满

L1、R1、×、L1、R1、□、L1、R1：生命变满

↓、↓、←、△、△、○、L1、R1：有女孩跟着你

L1、R1、△、L1、R1、○、L1、R1：获得25万元

L1、L1、△、R1、R1、×、□、○：永远逍遥法外

R1、△、×、R1、□、○、←、→：慢速游戏

R1、R1、L1、R1、R1、L1、↓、×：快速游戏

UP、□、□、↓、←、□、□、→：武器指令1

UP、○、○、↓、←、○、○、→：武器指令2

UP、×、×、↓、←、×、×、→：武器指令3

L1、R1、□、L1、R1、△、L1、R1：提高通缉度

L1、L1、△、R1、R1、×、□、○：降低通缉度

L1、L1、←、L1、L1、→、○、×：时间变快

不知PSP版《GTA》能卖多少万，如果能卖到家用机版一半的销量，PSP在北美都赢定了！

NDS 为你而生

日版 游戏原名：赤ちゃんはどこからくるの?

与GBA游戏的联动

只要与GBA上的几款SONIC TEAM制作的游戏联动，就可以轻松获得部分隐藏首饰。联动的方法想必就不用再多说了吧?

首饰号码	联动卡带
3	索尼克 ADVANCE3
4	索尼克 ADVANCE
5	狂热噗哟噗哟
6	索尼克 BATTLE
7	啾啾火箭队



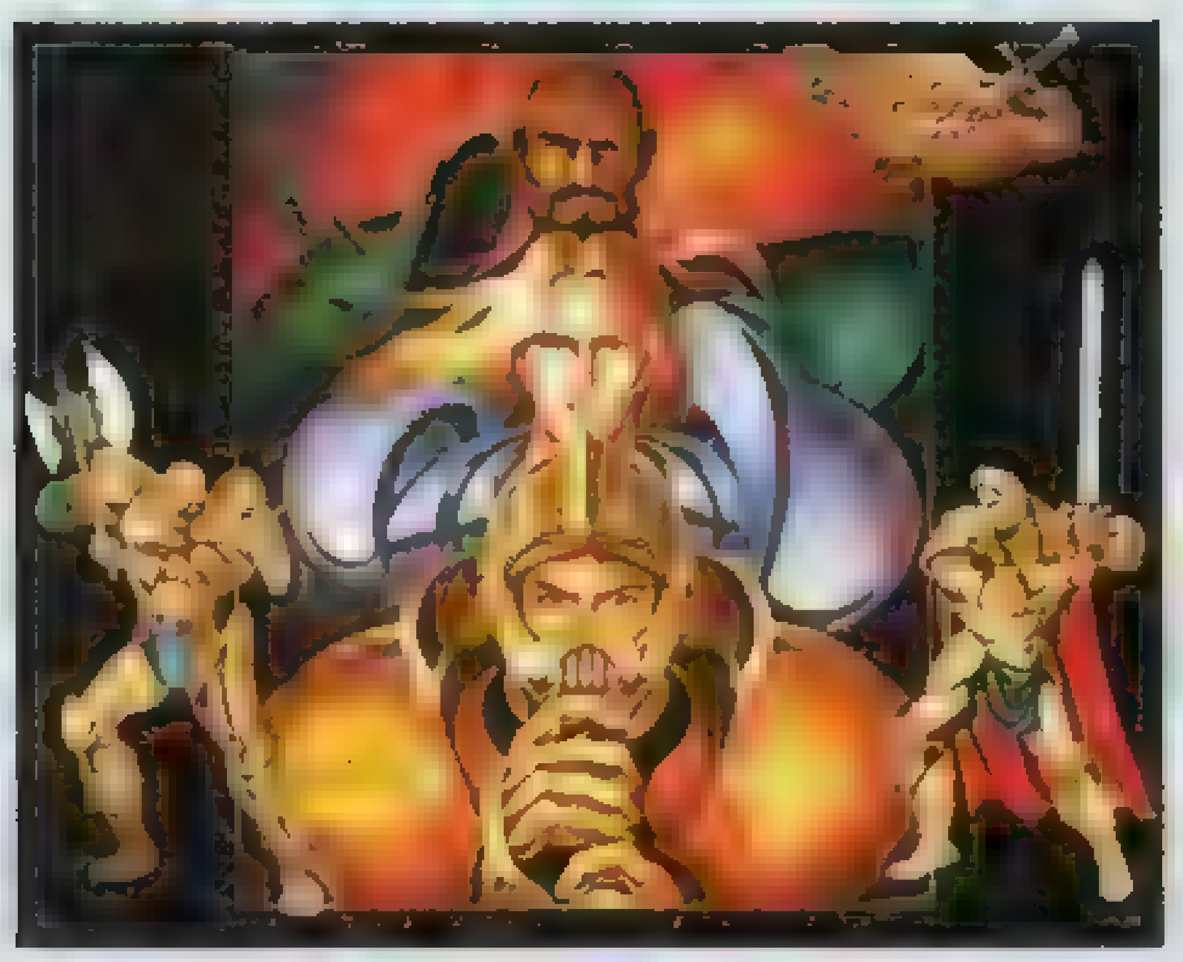
这也是从上一代就有的秘技了。



胜负师：大家好，自由谈栏目又与各位见面了。这次的两篇文章均不是谈论具体的游戏的。一篇是由小奥斯卡为大家奉上的一段少时经历，其中的部分桥段想必很多玩家都曾亲身体验过。人的梦想会因时光而改变，而玩家的游戏梦想同样如此吧！另一篇虽是老生常谈的游戏艺术论，但作者的一些想法和观点是有一定的独特之处的。"游戏艺术"这个话题在没有定论之前，始终值得探讨。最后再做个小预告，由于UCG小编阳光育成计划的进一步深入，随报名者个人资料所附的稿件中也有一些不错的文章，计划不定期放出其中的一些作品，请大家期待他们的表现。

时光，梦想

文 小奥斯卡摔了个脆的



10月12号，神六升天，举国欢庆，距离美版Xbox 360发售还有41天。那天，从街角的游戏店中缓步走出时，外面的世界已是繁星点点，晃晃悠悠地穿过华灯初上的人行横道，我期盼着头顶的天空中能来砸下来几颗流星。是的，我想许愿，能不能也给我一架飞船，把我带到一个玩游戏免费的星球。在那里，每一个超市里都摆满了最与时俱进的主机和游戏，谁要谁拿走，不用掏钱，绝对管够……正在我沉溺于虚拟的幸福中无法自拔时，一辆汽车刺耳的喇叭声却无情打断了我的想象。它提醒了我，**作为弱势群体玩家中的一员，我的梦想永远都是易碎品。**

生于上世纪80年代的玩家是幸福的，因为游戏机那玩意儿在当时还被定义为高科技产品，打起一面"锻炼反映，提高智力"的牌子便能大大咧咧地招揽生意。场面之风光，生意之火爆，全然不见现如今被执法人员四处围追堵截，纷纷隐蔽在幽暗小巷中才得以苟且偷生的惨淡。和广大同龄的玩家一样，我跌跌撞撞的游戏生涯的第一步，便是从这里迈出的。

刚刚投身于游戏事业中的时候，我年龄尚小，因而零花钱也是少的可怜。每天身上的流动资金满打满算加在一起，也就能换回两三个币儿小爽一把。于是那个时候，游戏厅老板桌子上那个放满铜币的盒子就成了我高山仰止的目标。当时我有个朋友比较剽悍，他虽然年纪轻轻，但论起"勾币"实力来说，整个厅里的玩家竟无人能出其右。人穷志短，作为一个百分之百的无产阶级，为了能吃上免费的午餐，我义无反顾地拜了他为师，从此便终日与其一起面目模糊地混迹于密密麻麻的玩家中间，趁人不注意就凑到附近的机台面前，用尖端被弯成钩状的细铁丝在投币口中勤奋地转来转去，随时等待着一枚铜币的收获和一份喜悦的心情。后来，游戏厅的胖子老板终于觉察到了我们的蠢蠢行动，于是便与我们这两个小混混展开了坚苦卓绝的斗争，然而却因其体态臃肿、行动不便而屡战屡败。最后，我师傅终于在一次行动即将成功的时候马失前蹄，被胖老板在游戏群众中安排的便衣当场擒获。这个打击对我师傅来说是毁灭性的，在一番声泪俱下的忏悔与保证之后，他便从此金盆洗手，从游戏江湖中就此退隐了。对了，再补充一句，我师傅在退出江湖之前，还是一名十分优秀的动作游戏玩家，曾经数次用勾来的币玩《圆桌骑士》打出一命通关的好成绩。于是就这样，**一个极具潜力的动作游戏达人便就此夭折了。**

师傅被迫淡出游戏圈之后，出于对卧底的恐惧，我也逐渐失去了勾币的信心与动力。那个时候，我经常陷入严肃的思考之中——为了以后打游戏不再有这么多的限制和顾虑，我应该怎么办？于是我开始憧憬着长大后当个游戏厅老板，面前的桌子上永远都摆着用不完的币，每天关门之后就自己一人呆在店里，想玩哪个就玩哪个，不必忍受拥挤，也不用担心游戏币的消耗，多么美好。后来有一次作文课上老师布置的题目是《我的理想》，我就把上面的这个愿望给写了进去。辞藻之华丽，感情之真切，我敢拍着胸口保证，这篇作文的文字水平，绝对已经超越了一个小学生所能达到的极限。然而很不幸，就是这样一部优秀的作品，竟然被那个迂腐的语文老师判了个不及格，原因是"思想另类，不符合时代发展的大趋势！"这，这是什么世道？

进入游戏圈后的第二年，由于在一次期末考试中首次破天荒地考了个双百，结果我便拥有了自己的第一台游戏主机。当时，为了节约采购成本，我爸全然不顾我"大商场大价钱大品牌"的三大原则性要求，毅然来到离我家最近的电子产品批发市场中，给我买了一台最便宜的组装杂牌FC回来。作为报复，在一次吃饭之前，我还偷偷地往我爸的饭里撒了一大把盐后搅匀。结果害得他老人家咳嗽了整整一天，现在想来，也真是不孝。

在那个游戏产业还处于萌芽阶段的时代里，某人拥有一台FC对其周遭的苦闷男青年们来说，简直就是一个爆炸性的喜讯。而且，他们丝毫不在意这台FC是原装还是组装，是名牌还是杂牌，对他们来说，**不管是红机还是白机，只要插上卡能打游戏的都是好机。**于是在那时，每天只要一放学，我们班一大帮男生便会聚在我家那个空间逼仄的客厅中，为了一个手感奇差的2P手柄而争得面红耳赤、头破血流。这个时候我往往会端坐于沙发之上，静静地看着眼前的一片混乱。虽然外表看来冷静异常，但小小的虚荣心却早就如同浸入水中的胖大海一般，膨胀得一塌糊涂了。

可惜我在娱乐硬件技术的领先优势并没有维持多久，似乎只是一夜之间，我们班的FC普及率突然就经历了一场井喷。从那之后，原本作为娱乐中心的我家客厅迅速衰败下来，由人声鼎沸转变一下子变成门可罗雀，这真是生命中无法承受的失落。更加令人悲愤的是，有一天，我们班新突然转来了一个资本家子弟，丫在作自我介绍的时候说，"我喜欢玩游戏，家里有最新的游戏机。"我们起初谁都没怎么把这句话当回事，后来有一天去他们家玩的时候，刚一进门就看见**一台传说中的世嘉5代傲然屹立在电视机旁边，这个场景让我们的心理防线在一瞬间便宣告全面崩溃。**在经历了短暂的目瞪口呆之后，大家便又一次重复起了昨日的故事。在加入混乱的2P手柄争夺战之前，我偷偷看了一眼骄傲地坐在一旁的资本家子弟。他面沉似水的表情让我觉得无比熟悉，进而在刹那间便体味到了三十年河东三十年河西的悲哀。

从那以后，我便天天梦想着能拥有一台比MD更加剽悍的游戏机。在一梦三四年之后，我终于盼来了机会。是时，土星这个尤物已经开始星星点点地出现。在一家游戏店中见到神作《VR战士》的那一刻，我知道，我的梦想已经近在咫尺。

于是我就去忽悠我爸，我严肃地跟我爸探讨，我说："您不是最近想弄一套家庭影院吗？"

我爸说："是啊，万事俱备，就差一个VCD不知



本栏目文章仅代表作者个人观点，不代表本刊立场。

道挑哪个好。"我说："那在价钱一样的条件下，要买就得买功能多的，您说对吧？""没错。"我爸说，随后警惕的看了我一眼，问："你想干吗？"

经过我一番天花乱坠的吹捧，三天之后，一台SS就被我欣喜若狂地搬回了家。放在客厅的茶几上，我小心翼翼地打开了它的包装。我爸凑过来一看，说："这个VCD样子可够怪的啊？"我说："那是当然了，这种又能看电影又能打游戏的机器，样子当然得跟一般的VCD有点区别了。"我爸又问："这东西真跟VCD一样？"我晃了晃手里的SS电影卡，回答说："没错，插上这东西您就能尽情享受好莱坞大片了。"我爸一边仔细打量机器一边说："好，挺好！"**紧接着老爸就问了一个让我彻底崩溃的问题："功放插哪？"**

一阵难堪的沉默之后，我小心翼翼地抬起头来，结果与我爸悲愤的眼神不期而遇。于是我明白，一顿暴风骤雨般的胖揍，马上就要降临了……

没关系，这就叫痛并快乐着。

土星君伴我三年有余，在这一千多个日日夜夜中，无数的欢乐让我渐渐变成了一个坚定而固执的世嘉铁杆。土星正式宣布完蛋的那一天，我一时兴起，靠着四处举债、东拼西凑、砸锅卖铁买下了一台DC。在这次非理性消费之后的很长一段时间里，我时常在食堂中一面啃着咸菜一面暗自神伤，体重在两个月里锐减了二十五斤，弄得我们班一帮减肥未遂的女生都围着我要取经。唉，同志们啊，冲动是魔鬼！

于是，那个时候我的愿望就变得极其单纯：不为别的，就为了我这不翼而飞的二十五斤肥肉，我就指望DC别再跟SS一样，还没在市场上蹦达几年就宣告入土，要真是这样，我可真就亏大了。

事与愿违，大约两年半以后，DC玩完，一个时代结束了。

渐渐地，我那些有关游戏的梦想开始变得谨慎而小心起来。技术与市场的发展速度永远在梦想之上，我还在琢磨上哪弄钱买台PS2或者Xbox爽爽的时候，人家PS3、X360却都已经要破壳而出了！**作为一个被时代与潮流抛弃和玩弄的可怜玩家，我感觉自己活得越来越土鳖了。**

于是我一溜小跑地回了家，打开电脑，祭起街机模拟器玩起了阔别多年的《名将》。这么多年之后，我的梦想终于轮回般地回到了原点——只要在键盘上轻敲几下，我便有了无数的铜币。在这样一个浮躁的时代里，当一个虚拟街机厅的小老板，也是一件快乐的事情。

游戏艺术论

文 Maxima



举凡艺术，一般意义上很容易联想到的有音乐、绘画、电影、戏剧、雕塑、建筑等等，而游戏可否作为一种新的艺术门类，一直存在一些争论，笔者不揣浅薄，试为讨论一下。

《辞海》中"艺术"一词是指人类以情感和想象为特性的把握和反映世界的一种特殊方式。即通过审美创造活动再现现实和表现情感理想，在想象中实现审美主体和审美客体的互相对象化……根据表现手段和方式的不同，可分为表演艺术（音乐、舞蹈），造型艺术（绘画、雕塑），语言的（文学），和综合的（戏剧、影视）……在这里我认为有两个问题需要先说明一下：

第一，以上几种艺术形式皆有其独立性亦有其交叉、交融的部分，如电影艺术即融合了音乐、戏剧，乃至绘画等等，而因其综合的比较好，又有其自身的特点及规模，所以称其为一门新的艺术。所以游戏综合了音乐、绘画、电影等等的特点并不会妨碍其成为一个新的独立的艺术门类。

第二，另一个重要的问题是，艺术是一个静态的、完成的东西，还可以是一个未完成的、可以互动的、不定的东西。这种互动的性质，一般可以称其为可玩性，注意啊，这是个重点，因为这个可玩性是游戏所独有的特点，及这种可玩性是否可以作为游戏是否艺术的一个考量，而那种玩的过程，互动的过程，又该如何。

现在，一般互动的、竞技性的东西，习惯上都不叫艺术，例如现在有艺术体操而没有体操艺术的说法，只有静态的东西，如绘画、雕塑，千百年不变，注意啊，上面说的音乐、舞蹈，是动态的，但是这个乐谱是一定的，并不会因为演奏者的不同而不同，所以也是静态的。但是我认为这些人类的心智的成果，其中只要凝聚了足够的智慧，具有足够的欣赏性，就可以称为艺术。

普通的游戏，如象棋，其本身材质并无成规，木头，石块，随意使用，而象棋的魅力显然不是体现在这些棋盘棋子上，而是体现在充满智慧的对弈过程中，记录下来的棋谱才是象棋的值得欣赏、值得咀嚼、值得流传、值得保存的部分。当然你可以说，我们这个象棋是用水晶做的，是用黄金做的，美轮美奂，这不是艺术吗？我们说，这个要看作艺术，就不再是象棋艺术了，只能是作为一个手工艺的，或是雕塑的艺术。

这时又有人会说，这个象棋，三十二个棋子，八乘八的棋盘，可以产生这么多的变化，让人们研究千年不休，这个设计不是很美妙吗？这个设计本身不能是一种艺术吗？我们说，正因为有这个设计，这个游戏过程的设计，游戏关卡设计的好坏，决定了游戏性的好坏，也就是可玩性的好坏，所以上面说的可玩性是否可以作为艺术，可以解决这个疑问，在后面可以看到。但是一个象棋我们玩了几百年，千百年不变的东西，就算发明它是艺术创作，也只是闪了一回光嘛，而我们的电子游戏，每年每天都有大量的，不同构思的，不同声光效果的或是千奇百怪的游戏被制作出来，被创作出来，与电影、文学一样，甚至更胜一筹，因为电子游戏创作的自由度更高。有了这样的规模，就可以被尊重，而成为一个单独的艺术门类了。所以，讨论游戏，特别是电子游戏可不可以算作艺术，我认为有两个意义：

首先，现在的电子游戏，综合了音乐、绘画、电影等等方面的内容，比如说动人的音乐，考究的文字，精彩的剧情和故事等等，但最重要的是它还包括有上文说的可玩性这个特质，只要这个特质足够强大，就可以使电子游戏成为一个新的艺术门类，因为它既满足以上多种艺术门类作为艺术存在的条件又有自己显著的新的特点。比如大家熟知的"《最终幻想》系列"，能给人以极大的艺术享受。但是从这个角度来看，游戏就更像是一个互动电影，而游戏的意义，或者说游戏艺术的意义还远不止此。

其次，也是最主要的一点，也是作为游戏特别之处，**也就是说游戏是要给人玩的，不仅仅是给人欣赏的。**而以上那些传统艺术门类，如戏剧、电影，当然都是让人们欣赏的，但是欣赏者的愉悦的反应最多只是鼓掌、欢呼。而游戏就不同了，游戏做出来以后，对玩家来说就像一个工具，人们在欣赏第一个意义的游戏艺术的时候，同时也产生了新的艺术，就是这个玩的过程，好比下象棋产生的棋谱，我们可以看作第二个意义的游戏艺术。这就是游戏的可玩性体现出来的价值了。这些游戏的过程充满了技巧性以及智慧，举例来说，比如格斗游戏、即时战略、FPS、体育游戏等等人与人对抗的游戏，这其中的斗智斗勇，此消彼长，实在是太有技巧，太有智慧，太值得玩味了。又如动作游戏、射击游戏等人机对抗的游戏，其中精准的控制，美妙的走位，与舞蹈实在是没有什么区别。事实上游戏中的一些动作已经被形容作舞蹈，如有名的"龙骑之舞"（《星际争霸》）。有些游戏自由度之高，以至于一百个人就有一百种玩法，这其中就可以轻易地反映出玩家的性格、习惯乃至修养等等。比如玩《CS》的玩家非常多，有人勇猛，有人稳定，有人精确，有人狡猾；又如《星际争霸》，有人注重宏观，有人注重细节，有人喜欢虫海，数量致胜，有人喜欢科技，四两拨千斤；像格斗游戏，有人喜欢力量型的，有人喜欢距离型的，有人喜欢速度型的，有人喜欢技巧型的，不一而足。

所以，游戏作为棋盘或棋谱都有不同意义的存在，在棋盘这个意义上，象棋盘本身只是被作为一个工具来看，相似于书法艺术中毛笔的作用，因为它已经一定了，再没有经常的变化，而电子游戏这个棋盘做得太花哨了，太多变化了，有很多很多人都在用智慧和心血不停地制做这个棋盘，在不停地改进，这个规模大到足可以作为一个新的艺术门类存在。

而在棋谱这个意义上，有各种技巧的呈现，一个精彩的游戏过程就是一个令人叹为观止的作品。最可贵的是每个人都可以有不同的发挥。所以我认为这才是游戏作为艺术独特的一面，也是最重要的一面，最值得关注的一面。

最后说明一下，本人也只是一个普通玩家，长久以来的一些想法，与其敝帚自珍，不如抛砖引玉，欢迎大家交流，指教。



游戏动漫园

GAME & A.C. GARDEN



《机动战士高达SEED DESTINY》在经历了长达一年的时间后终于落下了大幕，而那所谓的男主角飞鸟真也终于被导演抛弃，彻彻底底地变成了男三号。不管各位对本作的评价如何，但它能将我们的目光吸引整整一年的时间这却是不争的事实，而当看完第50集后，卡伦更是怎么看怎么都觉得这更像是在为说不定会推出的《SEED3》作铺垫……几个月后，当动画DVD版推出最后一部时会同时附送《SEED－D》的40分钟特别篇，如果没有意外的话，等到那时我们大概就可以看出《SEED3》是否会出现的端倪了。另外，10月是日本新动画大批上映的月份，为了方便大家在这众多的动画中进行取舍，我们也将分几期对这些新动画进行评测，希望能带给大家一些帮助吧。

动漫情报站



动画《Z高达》剧场版三部曲完结篇公布

10月29，《机动战士Z高达》的第二部剧场版——《恋人们》在日本公映，而正如人们预料的那样，SUNRISE也在此时公布了剧场版三部曲最后一部的副标题——《星辰的跳动是爱》，而本作的上映时间则将是明年的3月4日。

比起第一部来，《恋人们》的重新制作部分大幅度增加，希望这一优良传统也能在最终作中得以发扬光大吧。

事件《EVA》十年纪念CD推出



在《新世纪福音战士EVA》迎来10周年的今天，GAINAX为了这一盛典进行了多种多样的活动，并推出了多款以《EVA》十周年为卖点的商品，而在10月26日，对《EVA》十年金曲进行回顾和总结的珍藏CD《十年》(DECADE)也发售了。与之前众多的冷饭相比，这张CD还算是比较厚道一点，其中共包括高桥洋子小姐重新演绎的《残酷的天使纲领》，以及由绫波丽、明日香、葛城美里三位女孩合唱版的《FLY ME TO THE MOON》等歌曲。

漫画《东大物语》电影即将上映



江川达也的漫画——《东京大学物语》对于资深动漫迷来说是部不能忽视的杰作，而本作也以其诡异而又真实的大学男女关系刻画、充满了哲学意味的对白、以及那令人匪夷所思的结局而在日本倍受争议。在此之前，《东京大学物语》便曾被改编成电视剧以及OVA版的动画，而日前又传来消息，本作的真人电影版也已经进入了实际拍摄阶段，并预定于明年春开始上映。电影版女主角水野遥的扮演者定为了著名女优三津谷叶子(男主角村上直树的饰演者未定)，而江川达也更是将亲自出任本作的导演。顺便提一句，三津谷叶子是由江川达也亲口指定的，而理由则是三津谷的胸部大小与水野遥一样……

事件《最终兵器彼女》小说开始连载

《最终兵器彼女》的OVA版已于9月20日发售了最终卷，而其在日本也是颇受好评。OVA版的成功也令人们对将于明年1月28日上映的真人电影版《最终兵器彼女》愈加期待。而《最终兵器彼女》TV版的系列构成江良至也也已于日前开始在电影版的官方网站上连载本作的小说。江良至表示，他是根据《最终兵器彼女》的原作小说来改编的，连载将每天都进行更新，每天连载的字数则在800至1000字左右，如果对此有兴趣的朋友可以在近日登陆电影版的官方网站(http://www.saikano-movie.com/)来进行阅览，不过即使错过了时间也没关系，因为所有的连载都会保存在网站上。



动画成人版血腥《蓝精灵》

“在那山的那边海的那边有一群蓝精灵，他们活泼又聪明，他们机智又伶俐……”相信每位生于七十年代末八十年代初的朋友都不会忘记这熟悉的歌词，以及那些在童年曾带给我们无数美好回忆的蓝精灵们。而在不久后，这些可爱的蓝色小生命将会再度出现在你我面前，不过这次有所不同的是，他们的快乐生活将会被完全打破，而罪魁祸首便是　　战争。



在这部最新的蓝精灵公益广告动画短片中，一开始观众们所看到的蓝精灵和此前并无异样，它们仍然身处在自己迷人的家园中，围着熊熊篝火，手拉着手欢声笑语载歌载舞。蓝知更鸟在天空中飞过，野兔也在蓝精灵蘑菇房屋周围跳来蹦去。

可是，这样美好的景象并没有持续多久。在没有任何警告的情况下，蓝精灵们的家园就突然遭到了猛烈空袭。天空中敌机呼啸掠过，如雨点般倾斜而下的炸弹将漂亮的蘑菇房屋炸成了一片火海。无助的蓝精灵们则在炸弹的呼啸声中吓得浑身颤抖，漫无目的地四下奔逃，它们中的很多成员都在爆炸巨大的冲击波中丧生。

短片进入尾声，一个备受烟熏火燎、衣衫褴褛的小蓝精灵在已成废墟的家园前撕心裂肺地痛哭，它周围的地上横七竖八躺着许多蓝精灵的尸体。最后字幕出现：“不要让战争影响孩子们的生活。”

这部全新的蓝精灵动画是由联合国儿童基金会(Unicef)推出的，旨在呼吁全世界关注战争对于儿童所造成的严重伤害，因其反映了战争的血腥和残酷而被列为“限制级”。Unicef方面表示，他们希望这部充满血腥的蓝精灵短片能帮助筹款7万英镑来安置非洲布隆迪的前“娃娃兵”。

虽然说这部“限制级”蓝精灵动画短片和蓝精灵传统影片风格迥异，但比利时国内的蓝精灵迷俱乐部仍然表示了自己的支持意见。该组织一位发言人说：“我认为这么做能唤醒某些人。短片一点都不像以前的蓝精灵动画，这有可能引发人们的共鸣。”蓝精灵版权方IMPS公司一位负责人也表示：“影片最后那个小蓝精灵的哭声真的能让你感到非常震惊。”

十月新动画评析（一）

舞 乙HiME

推荐度：★★★★

艾莉卡·尤奈妮亚在乡下生活到14岁，为了寻找被称为"舞星乙HiME"的母亲而来到了温德布罗姆王国。所谓的"乙HiME"，就是从事保护国家要人、国家间的会谈及各势力之间相互对抗的任务，是只有女性才能从事的专门工作，也是少女们所憧憬的职业。刚到温德布罗姆不久，艾莉卡就遇到了身为舞星乙HiME的静留。见到了翩翩起舞的静留后，艾莉卡立下定了要成为乙HiME的决心。但必须要进入入学十分困难的乙HiME育成学校卡路迪洛，并顺利毕业才可以，艾莉卡能梦想成真吗？在充满着少女们梦想的校园里，新的故事开始了……

本作是Sunrise去年年底至今年上半年的大热人气动画《舞 HiME》的续集，沿用了前作中的制作班底，启用全新的脚本，演绎完全不同的故事。这次的舞台不是现代的日本，而是异世界的王国，只不过两作的共通点为"舞星"这一概念。相较《舞 HiME》明智的是，这次《舞 乙HiME》先以漫画形式登场，这样一方面借《舞 HiME》漫画版刚刚完结，可以自然的承前启后；另一方面则是凭借漫画题材更自由的长处早早的积累人气。



地狱少女

推荐度：★★★

都市的小孩子中，广为流传着这样的一个传说：只要在午夜零点时接通"地狱通信"，将无法发泄的怨恨写在上面，地狱少女就会出现，她将为你把怨恨的对手送入地狱。其实传说是真实存在的，这名少女叫做阎魔爱，写给"地狱通信"的信件都会传达给她，当信件中的怨恨感情与其产生共鸣的时候，就会化身成为地狱少女，与这封信的主人签订契约并让所怨恨的人堕入地狱的深渊，然而"诅咒别人是双重的，在把对方送进地狱的同时，你的灵魂死后也会进入地狱，尽管这样也无所谓吗？"

《地狱少女》是由ANIPLEX新企画的动漫作品之一，本作正在月刊《NAKAYOSHI》上进行漫画连载。动画版第一集播出后，这部充满日本和风式恐怖的午夜档作品大受好评。但接下来的数集却有如第一集的翻版一样，陷入了一成不变的套路之中，让人看了开头就能猜到结尾。主人公地狱少女阎魔爱（声优：能登麻美子）的存在感薄弱，复仇的过程千篇一律、缺乏新意。希望在接下来的故事中能有较大的突破。



蔷薇少女 traumend

推荐度：★★★★



世界上有7个被称为"蔷薇少女"（ROZEN MAIDEN）的神秘人偶，她们是用7块碎片而做成的人偶。7位蔷薇少女之间必须要不断对战，最后的胜者将会成为最完美的人偶爱丽丝。一个喜欢收集稀奇古怪的东西的高中生樱田纯无意中认识了蔷薇少女中排名第5的真红，并与之结下了契约，从此他陷入了蔷薇少女之间的爱丽丝游戏之中。真红在纯的帮助下，消灭了宿敌水银灯，但她从此陷入了杀害姐妹的自责之中，决定放弃爱丽丝游戏。而此时在她面前却出现了自称是最后一位蔷薇少女的蔷薇水晶，7位蔷薇少女之间的爱丽丝游戏再次启动……

《蔷薇少女》本是一部在幻冬舍的漫画月刊《月刊コミックバーズ》上连载的漫画。去年开播的TV版动画大受好评，制作方立刻又推出了续篇。续篇的故事在漫画中没有出现，可以将其视为外传性质的作品。从目前已经播放的前两集来看，《蔷薇少女 traumend》继承了前作的优点，作画水平、音乐素质依然保持了较高的水平，新的片头配上主题歌《圣少女领域》感染力很强。新作中7位蔷薇少女将全部登场，就连前作中被消灭的水银灯也将在第6集复活。

ToHeart2

推荐度：★★★

去年AQUAPLUS推出的PS2大人气校园恋爱游戏《ToHeart2》在日本国内热潮一直未减，除了推出各种周边产品外，在今年10月还推出了其TV版动画，用另一种方式再次演绎那段发生在平凡生活中的恋情。



TV版动画所讲述的剧情基本上是以PS2版为基础改编的，不过在时间上略微偏后，是从柚原このみ初中毕业准备进入主角河野贵明所在的高校开始。而向坂环、小牧爱佳以及露茜等在游戏中出现的众多角色也都将会在TV版中登场。TV版动画将采用游戏的原班人马为剧中的角色配音，而画面方面虽不能与同期的几部大作媲美，但柔暖的粉红色调以及清新、简洁的画风正好将原作浪漫、温馨的氛围烘托得恰到好处。不过由于角色设计改为西尾公伯，因此对于FANS来说动画版中人物的造型还需要一段时间的适应才能完全接受，不过相信只要能够看到自己喜爱的角色在电视上出现，绝大部分玩家就已经心满意足了。

电车男

经典赏析

原作 中野独人（注1）

剧本 武藤将吾、德永友一（第6话）

剧情简介

喜欢看动画、喜欢看漫画、喜欢打游戏，对于模型手办、人设声优也那么地热衷。没有女朋友的资历等于自己的年龄，当然也还是处男了。擅长网上冲浪，这可不是真的冲浪噢。平时无论有事没事，逛逛动漫游戏集中的商铺区已成为一种本能。这样的人在日本国内被统称为"Otaku（注2）"。而《电车男》的主角——我，就是一个不折不扣的Otaku。但是，从我的身上相信你或多或少能够看见几分自己的影子。

这是一班像往常一样往返于我家和秋叶原之间的电车，与平时不同的是有个醉汉老伯在车厢里发酒疯。如果像以前一样，像我这么怕事的人一定是坐在那里双手发抖大气都不敢出的。但是今天，我鼓起勇气拦住了这个醉老伯。后来，在致谢的人中有一位大概22到25岁之间，体形瘦长，漂亮且气质沉稳的女孩子。

之后，她送了一套咖啡杯给我致谢，杯子的牌子叫HERMES。在经常聊天的单身汉留言版里，我谈起了电车的事，大家都用HERMES来作为这位女孩子的称呼。通过电话交谈，我和HERMES逐渐熟悉了起来。在与HERMES的约会前，单身汉留言版里的大家给了我很大的帮助。慢慢地，在与HERMES的交往中，在单身汉留言版里的各位的帮助下，我发现自己在成长。我鼓足勇气去追求HERMES，在这艰难的旅途中和所有的单身汉相互打气、并肩作战。有欢笑、有泪水，只为了追求我们心中纯洁的爱情。我是一个喜欢看动漫画、喜欢打游戏的人，或许我对周遭的环境对自己的生活有点反应迟钝，但请你相信这份坦诚真挚的心情，以及全为了你而不懈付出的努力。

注1：特指"群聚在网络电子布告栏（BBS）上的独身男性"的总体虚构名字。

注2：御宅族Otaku：特指对某一领域（尤其对动漫画、电玩、成人情色等）有狂热知识和兴趣，但社交能力却相对低下的族群。



简要评价

"我喜欢动漫画、游戏，相比于和人聊天，一个人玩游戏、看动漫画更开心，所以被人称为电玩狂。"

"但是我还是太喜欢动漫画和游戏，根本停不下来了。"

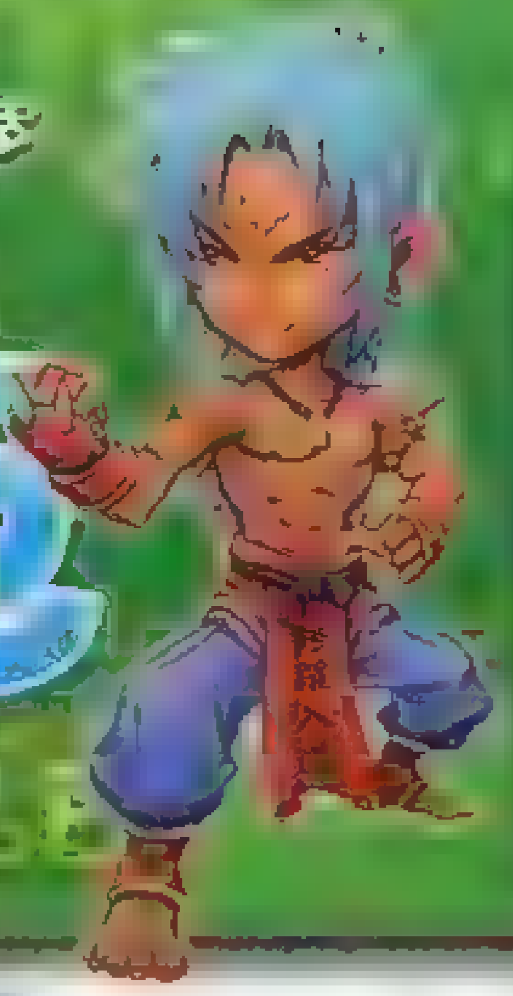
"我就是这样的人……"

"但是我不想对你说谎，虽然觉得很难为情，希望你能看到我的全部。"

在我们这个特定的社会人群里，《电车男》的故事和电车男本人就像是自己真实生活中的映射。这是一种奇妙的共鸣，通过各种媒介将许许多多的你和我维系在一起。当单身汉留言版里的众多网友在替电车男和HERMES加油打气，出谋划策的时候，让人强烈地感觉到自己就是他们中的一员。在这一群没有隔阂的Otaku之间，有着单纯善良的品质、热情无私的帮助，以及对自身生活的痛苦迷惘。有一天，当你开始追逐爱情的时候，请相信她是美好的，同时请不要忘记你在看动漫画、打游戏时天真单纯的笑脸，因为这是我们最宝贵的品质。当你面对成长的烦恼，为爱情而困惑的时候，或许你可以看看《电车男》。这里有许多与你同病相怜的人，但是大家都没有放弃希望，互相努力共勉。

动漫、游戏并不是你成长路程中的障碍，从中毕业也并不一定代表着放弃，玩物丧志才是不可取的。我们必须以更加积极的态度去面对人生。真正相爱的人会互相谅解和支持，去吧，去追求只属于你的HERMES。不必在意周围的目光，努力去付出心意，善良的人拥有最真诚的心。

主持人：阿修罗



游风艺苑

GALLERY OF GAME STYLE

阿修罗的地狱传言

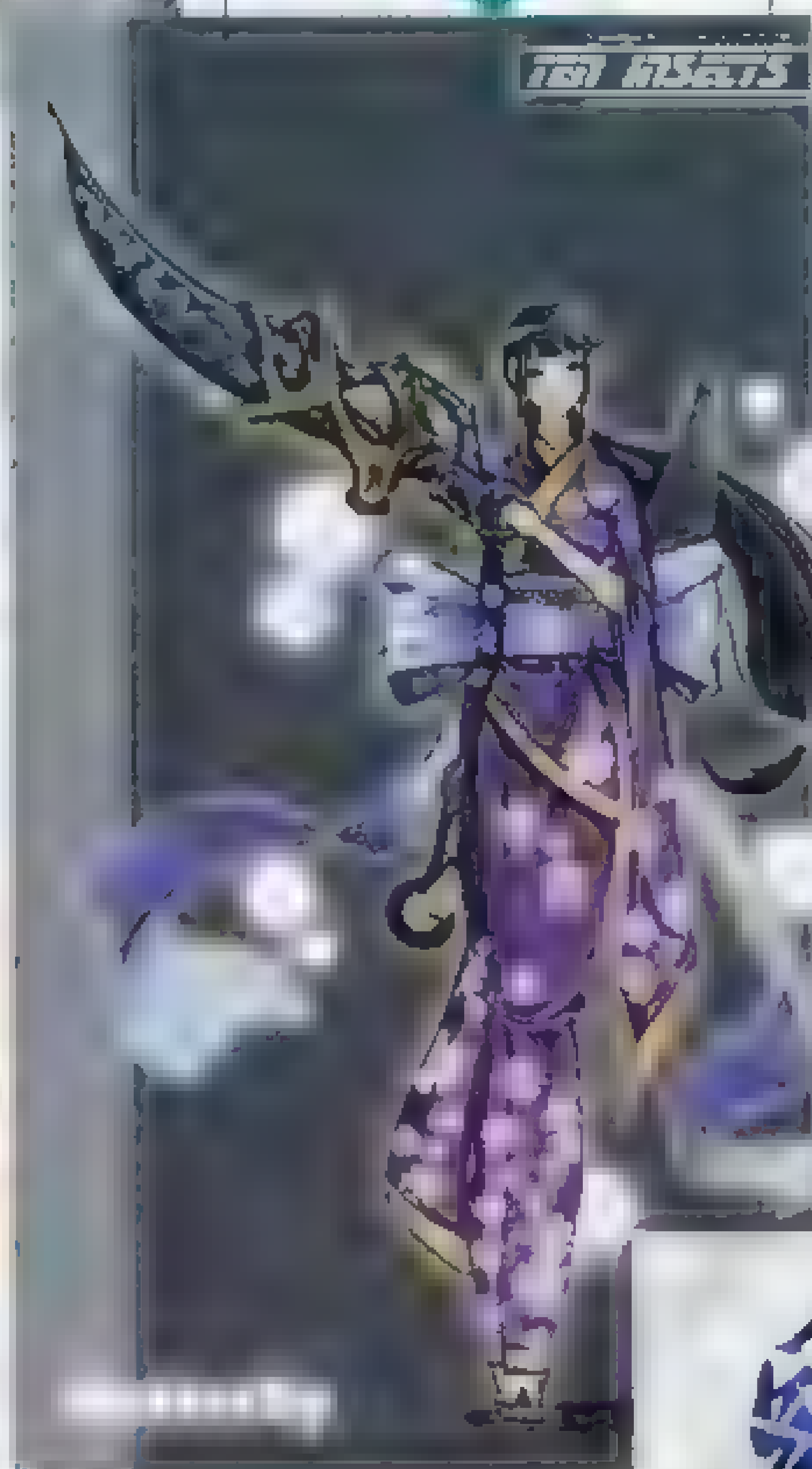
最近接到了一些报告，说我们栏目里出现了少数一稿多投甚至是抄袭的现象，阿修罗对此表示非常遗憾。我们这个栏目是让画友们交流的地方，如果只是想要稿费而做出一些违背职业道德的事情的话，阿修罗是绝对不会放过的！请各位有过类似行为或者打算进行类似行为的朋友注意，此类现象一经发现，不仅稿费会扣留，半年之内我们也不会再度采用该名作者新的投稿。对于一些经常在网络上发表自己作品的作者，阿修罗提出一点建议　为了避免出现稿件被盗用的情况，如果打算给我们投稿，请在投稿1个月之后再上网发表。



修改过的上色方法的确比初稿舒服了很多，不过画面左方的樱花感觉有点怪异，下次要注意哦！

济南

上次是胡子美少女战士，这次又换成了“侍魂Iko”的少女，“圣诞”同学的画路还蛮广的嘛！

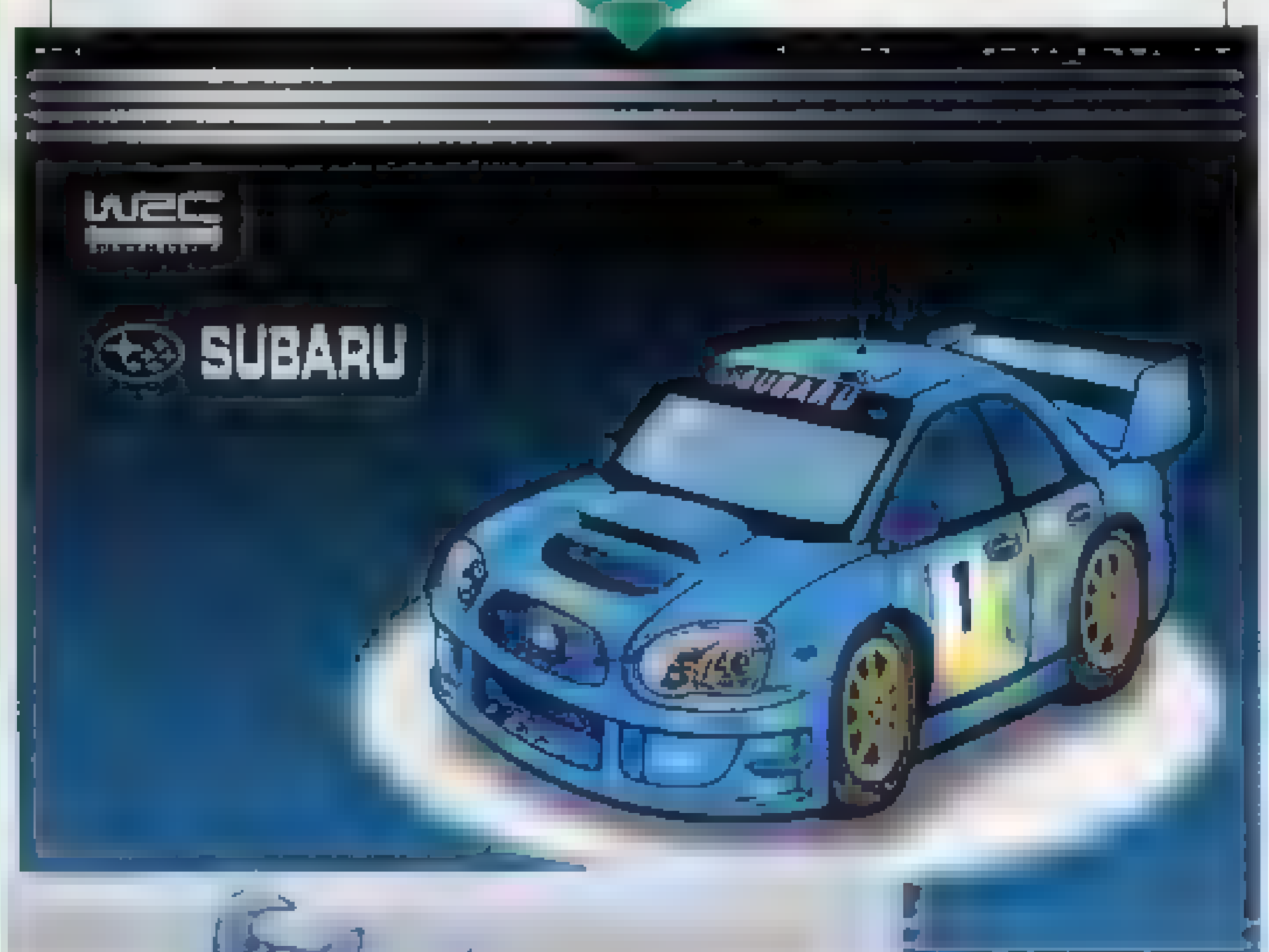


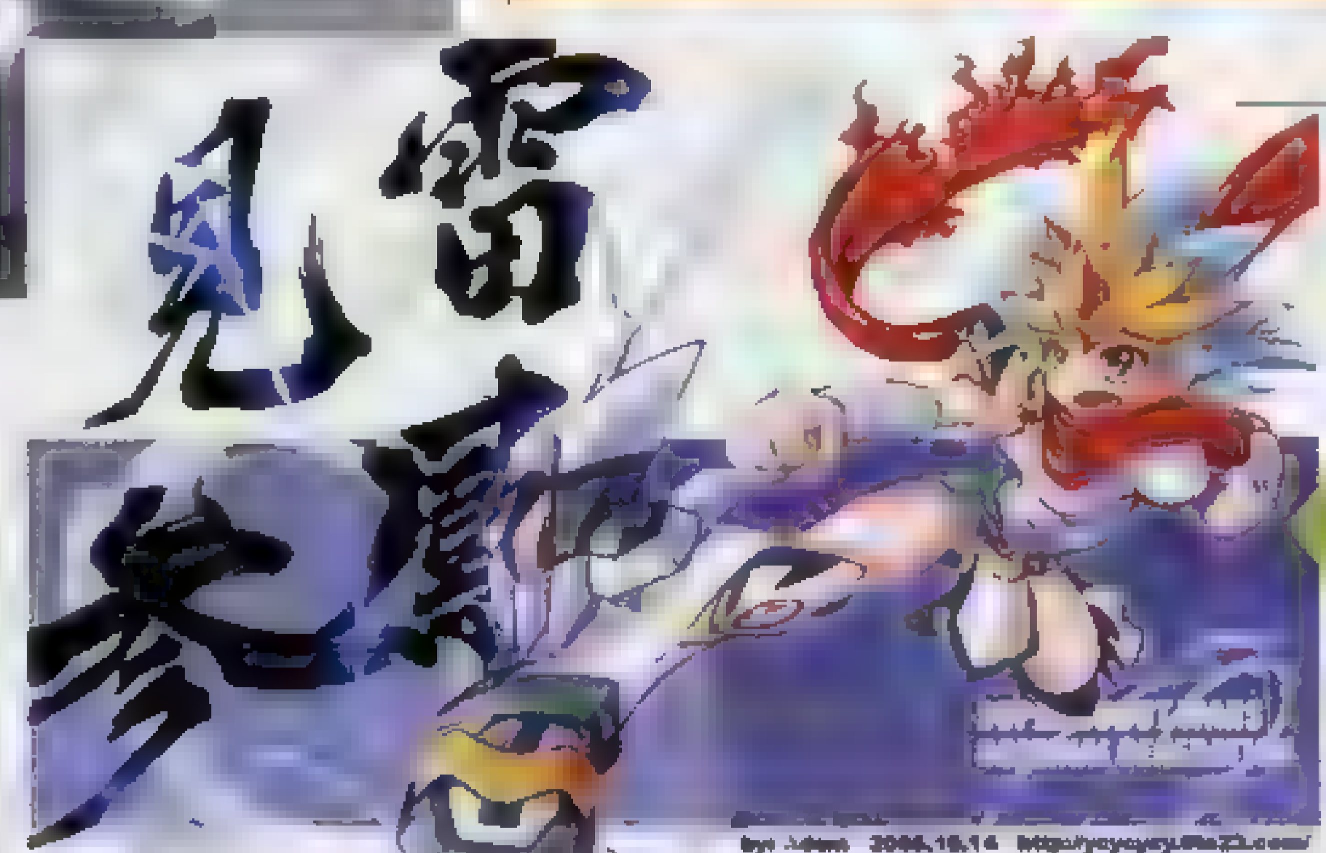


文森特么 · 动画版的黑风也是这个感觉，不知道《DC》里面会不会加入类似的系统

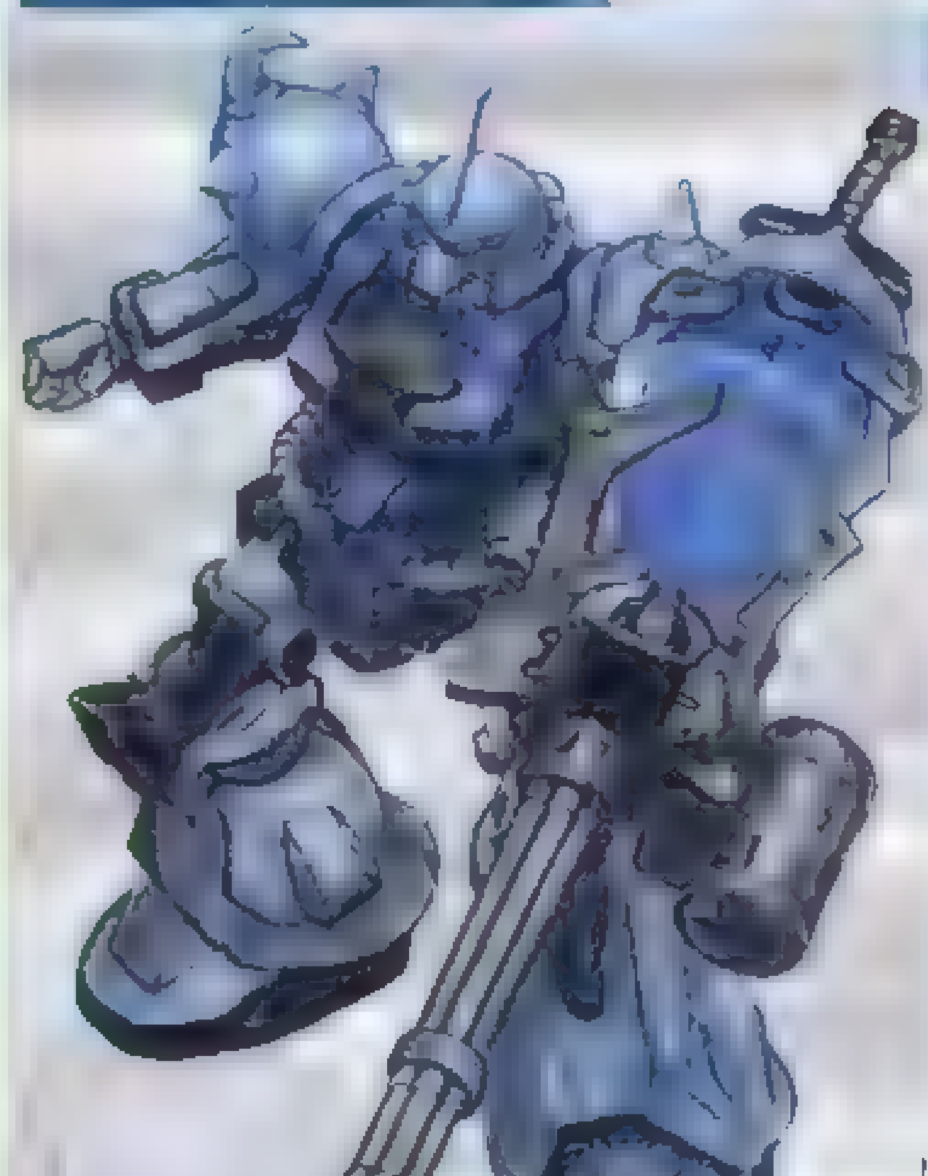
北京　赵正

好可爱　在将赛车Q版化的同时也保留了基本的重要细节，这和画Q版人物一样，不能因为造型Q就忽略了重要细节。





作品是蛮棒的！不过希望Adam朋友能够给我们投一些别的地方找不到的稿件，这样才更有吸引力么！



纯手绘将机体画成这样还是蛮不容易的！不过背景上白纸的凹凸不平影响了总体的效果，如果用CG作画就不用担心了！

长春　李陌

感觉很棒！宣传片中PS3出色的光影效果被很好地再现了出来，同时Snake的粗犷感觉也仍然健在，以质量优先！其他作者不要灰心，继续加油哦！



投稿须知：形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，尤其欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用邮箱gallery@cg.com.cn。稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

www.pinkbook.cn

1. 电子邮件：ucg@ucg.com.cn
2. 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱　游戏机实用技术杂志社　邮编：730000
3. 手机短信：移动手机发送DC+意见与建议到33557770　联通手机发送到93557770

本期为您准备的礼物



让您领略次世代掌机的迷人风采



ACG精美周边

中奖者将随机获得下列奖品中的任一种
- 超大幅布制游戏海报
- ACG主题纪念T恤
- ACG主题精美明信片
- 时尚ACG运动护腕
- FF金属封面笔记本
- FF大幅亮丽水晶贴
- 尤娜挂饰精致手机链
- Q版小编形象随意贴（随机5款／人）



本期特别放送 100名

向所有给我们发来意见和建议的读者致敬！

读者眼中TGS内容……

上海 马亮华：主机和相关周边的介绍还是略显少了些。

成都 郭沂：应该在Gamehalo中加入展台小姐的专题啊！

广州 刘家健：我觉得如果加入小编们的出镜报道会显得更有亲和力，现场感会更强！

北京 于小纯：TGS介绍最后讲述了小编们此行途中的生活趣事，很好看。如果可以的话，最好能制作成影像收录在DVD里（如饮食文化等），感觉会更有新鲜感，更有趣味。

Email 郑嵘：本期排版感觉上比较杂乱，虽然每个公司都有不少的资讯内容，但是希望图片排版的位置能够比较有序；其次是为何没有会场入口的图片及会场外面的场景？这些都是一个盛会的标志啊。

> **编：**本期的读者来信异常踊跃积极，其数量之多实在让小编大吃了一惊，在此一并感谢大家的支持！关于这次的TGS相关报道，多数读者都对其表示出了高度的肯定和赞扬，由此可见本期合刊的这个重头部分还是比较成功的。综合批评意见看来，如果我们能够加强影像光盘的细节部分，扩宽TGS内容及相关新闻的广泛性，并且多注意一下版面上的设计与修饰，相信合刊的内容将会更加精彩。

TGS合刊封面……

梧州 杨烨：原创封面当然好，只是泰坦和Gouki过于成熟的样子破坏了Q版的气氛。（笑）

上海 彭佳良：好卡哇伊啊，但就只有Gouki一个人看上去像是要旅行似的，其他小编们的造型看上去和平时差不多，希望能多些变化。

石家庄 刘玉生：原创就是正义！

扬州 成佳：乍一看封面，还以为是一黑老大带着一帮弟兄在游街，不过我喜欢！这种轻松画风的原创封面很有一种特殊的感染力啊！

135**1984：**本期原创杂志封面太棒了，既有众小编的可爱形象，又把TGS值得关注的内容巧妙地融入背景之中，而且一改往日文字挤得满满的状况，看着很清爽。

Email 安然：本期封面虽是原创，但给人感觉非常舒服，难得见到这样好的封面，不过背景上似乎有一些低龄化。

> **编：**大概是许久没有采用原创的画稿了，这期的原创封面颇受好评，成功地吸引住了读者们的视线。总体来看，这次的封面不仅恰如其分地体现了TGS展会上引人注目的亮点，还将小编们的神态刻画得各具特色，其受欢迎的程度在以往的原创封面中也是不多见的。当然，将大家的意见汇总来看，其不足之处也依然存在，那就是背景刻画得略显简单了，下次我们会提醒画师多注意描绘细节的。

合刊特企与特稿……

乌鲁木齐 谢承江：特企立意很好，但内容有些空洞，图多文少，好像是图赏，应该注重图文比例，做到图文并茂。

广州 刘家健：打个比喻："特别企划"好像是一位美术老师，向我展现着游戏的艺术感；"特稿"则是一名新闻报道员，叙述了游戏厂商中一些鲜为人知的秘密。

兰州 卢瀚：本期"特别企划"我不是很喜欢，这样的文章读起来一点也不吸引人，而且所选的资料太杂；"特稿"倒不错，我最喜欢这种分析业界形势且知识性丰富的文章。

上海 彭佳良：特企还不错，可惜中秋节已经过了半个月了，如能在上期的UCG上发表，那么时间就比较恰当。

Email 娄浩：不看不知道啊，原来游戏中还有这么多细节与月亮有关，作者想法不错，不过文章读起来有些乏味！特稿的内容还比较充实，很全面！

> **编：**综合多方意见看来，本期特企反响一般，虽然主题比较切合"团圆"的节日与合刊，但略显空洞的文字使得表现力大打折扣，而过多的图片则使其显得华丽有余内涵不足，这是此类企划中较易出现的弊病，我们今后一定会尽量避免。相对而言，特稿的专业性则受到了读者们的表扬，只是关注度不是很高，看来还是在选材方面有些核心向了。

秘密花园……

西安 文政：超喜欢本期的"秘密花园特别版"！那一个个精致的手办令人心醉，但价格更令人心碎……

西安 韩旭鹏：感觉不错。从各个角度的拍摄使模型有种独特的立体感，能对读者产生良好的视觉冲击效果，希望以后还能看到。

长春 曲斌：说实话，我对动漫和模型知之甚少，不太感兴趣。虽然从美学角度看应该很漂亮，但我还是希望UCG能将大篇幅放在游戏上。

石家庄 刘玉生：是个很不错的栏目，应该脱离"花园"自成一派。

138**7122：**我很喜欢本期的"模型赏析"，当然也想看到更多！最想看的是高达模型！拜托了！

Email 关荣发：本期的"秘密花园特别版"做的不过不失，内容方面倒是蛮吸引人的，不过介绍的东西少了一点，也不够专业。希望下次出现的相关内容能在数量和介绍方面更下一番功夫！

> **编：**实在是出乎我们的意料，本期的"模型赏析"受到了绝大部分读者的褒扬，看来这个以介绍ACG周边手办为主题的内容还是颇受大众关注的。我们会认真总结这次征集来的改进意见，对相关模型题材进行更深层次的挖掘和更广泛的拓展。当时机成熟之后，相信"模型赏析"定会以焕然一新的面貌出现在大家眼前，敬请期待！

读者对"猪笼城寨"的评价

广州 刘家健："猪笼城寨"给我的感觉是一本很另类且别出心裁的别册，最好能在上面收录一些由游戏或动漫改编而成的恶搞漫画。

广州 韦俊杰："猪笼城寨"的前半寨还蛮有文化味道的嘛，文章作品都不错，但后半寨怎么都成了电玩商业街呢？

广西 梁良：最近的"猪笼城寨"文章太多，希望能加入一些谜题娱乐一下，靓图再多一些，免得剪刀无用……

西安 赵璐：别册内容很丰富，但是版面安排有些问题，经常翻来翻去地找下一篇文章。

135**6494：**"猪笼城寨"不错，但我还希望看到一些娱乐电影等信息，这样我就不必特意去找了。

> **编：**自从这本别册出现后，读者们围绕其展开的争论就没有停止过。从目前反馈的情报可知，这本别册所体现出的网络文化氛围别具一格，其独特的魅力已开始渐渐为广大读者所接受。不过，依然有很多读者来信提出了自己的观点，譬如娱乐性与文化性依然不足，版式安排略有问题及信息量有待增加等薄弱环节，这些都是需要亟待解决的问题。

本期问题

1. 您最近在玩什么游戏？您未来两个月内打算去玩哪款游戏呢？（请参考14页的"新作发售表"）
2. 您对本期封面《为你而生》有何感受？
3. 请评价一下本期的"特别企划"吧。
4. 本期的豪华攻略阵容让您感觉如何？其中有没有给您造成不便乃至误导的疏漏或错误？
5. 您对本期Gamehalo有何感想？您还希望在其中看到什么内容？
6. 您对盛大公司即将发售的新主机"EZ"有何看法？（有希望被刊登哦！）

10B11A互动信箱送礼名单

获得iDS的读者：郑州市金水区……

[illegible]

共50名　共50名

★我们每一期都会从回答本期调查提问、来信提出意见和建议以及投稿的读者中挑选出一部分来赠送礼品……
★请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。

www.plumbook.cn

读编往来

UCG的全体小编们欢迎读者踊跃来信

☆今年最好玩的游戏似乎都集中在这几天了。先是《旺达与巨像》，再是《生化危机4》和《灵魂能力Ⅲ》，马上又是《恶魔城 暗黑的诅咒》。可惜杂志要15天出一本，《恶魔城 暗黑的诅咒》的攻略这期来不及做，只好在下期一次搞定了。





☆9月22日，GOUKI、纱迦、邪魔天使、沙罗、猫太、雨滴受邀到levelup.cn论坛做客，进行与读者们的在线交流互动活动。纱迦和雨滴组，创下3841帖的记录，在此感谢大家的捧场！（谜之声：你是沾了雨滴的光吧！）

☆最近levelup.cn举办了一个有奖电子游戏知识竞赛，其中部分试题是由小编们提供的。此活动的一等奖是GBM，可谓相当超值。众编也分头做了一下题目，众编中得分最高的是胜负师：91分(满分100分)，当然我们是没资格拿奖品的。大家可就不要错过了。

☆提醒大家一下，UCG的电子邮箱不止一个，要想让编辑尽快回复你的来信，就不要发错地方了。比如攻略研究秘技应发至guide@ucg.com.cn，自由谈稿件应发至tt@ucg.com.cn，游戏方面的疑难杂症应发至game3@ucg.com.cn。

本期编辑部流行游戏

当红流行游戏	人数	小编名
灵魂能力Ⅲ	8人	沙罗、纱迦、阿修罗、邪魔天使、GOUKI、胜负师、卡伦、雨滴
生化危机4	4人	阿迪、GOUKI、纱迦、D・S
为你而生	3人	胜负师、纱迦、多边形、
旺达与巨像	3人	泰坦、GOUKI、胜负师
WE9	3人	沙罗、GOUKI、阿迪

《灵魂能力Ⅲ》在编辑部内掀起狂潮！诸位玩《灵魂能力Ⅲ》的小编分为两派，一派是对战派，以胜负师、GOUKI为代表；另一派是攻略派，以阿修罗、邪魔天使为代表。这一代可以选用的角色实在太多，游戏内容也异常丰富，向Namco脱帽致敬！而《生化危机4》主要是因为之前出过NGC版，编辑部内感兴趣的人早就已经通关了，所以这次玩的人只有4个。特别值得一提的是，本期还有多名美编试玩了《灵魂能力Ⅲ》、《为你而生》、《旺达与巨像》，实在是盛况空前！

十六夜的自我介绍

各位UCG的忠实读者你们好，我是新近才由"大众脸文编"转职为编辑的新人十六夜。初来乍到，还希望大家能够多多支持，这里就先说声谢谢了。

其实要说起我如何来到编辑部，并没有想象中那么富有喜剧色彩。大学毕业的我抱着试试看的想法将简历寄了过去，并没有抱太大的希望。然而在一个春天的下午我接到了二编室的电话 接着就是按照要求写了一篇游戏的心得，之后就是买了去深圳的票……

说起玩游戏，十六夜可以说是个"杂食动物"，基本上各种类型的游戏都能拿得起来，而近期比较期待的就是《皇牌空战 零》了。其实与主流游戏相比十六夜更喜欢一些"偏门"，尤其以文字AVG游戏为主，可能是因为自己太喜欢"二次元"了吧。

虽然说是从本期正式出现，但在今年TGS合刊里面就已经出现"十六夜"的名字了 没错，那几页模型介绍就是十六夜的第一次尝试。在之后的调查表中看到很多读者都很喜欢那次的"秘密花园特别版"，这确实给了我不少自信。很快相关的栏目就会正式出现，到时还希望能够继续获得大家的支持。

编辑部半月谈

☆NDS上的《东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授监修 成人脑力锻炼DS》狂销50多万套，令编辑部的诸位小编也不禁为之动容，为此专门弄了一盘卡来研究。限于语言障碍，众编都选择了算术训练(即用触控笔在触摸屏上写出算式的正确答案，以完成全部算式所需的时间来决定成绩)。尽管算术训练中的题目都不难，但由于对时间要求极高，所以众编也不免有些手忙脚乱。一位美编GG看到大家都玩得很开心，于是也瞅个空子玩了起来。玩到第99题时遇到一个算式是5×8 ？。由于太过紧张，美编GG一慌神，竟然记成了"五八四十八"，结果写了一个48，但由于写得不规范，被电脑当成了49。美编GG不禁大喊起来："五八明明是四十八，它怎么给我算成四十九了！"编辑部里的众人全部晕倒在地。

☆泰坦自从加入肯德基会员后，便时常利用职务之便打印一些电子优惠券，作为奖品或谢礼分给其他编辑，权倾一时。这天不慎被老编看见，老编见状大怒，遂传达精神："再打印优惠券者 罚！"泰坦见状便大撒优惠券，约数编一起去KFC吃"最后的晚餐"，老编无语。

☆卡伦和女友打电话动辄便是一个小时，而且多在吃饭时间打，为此与之一起吃饭的小编非常不满。这天众编下馆子炒菜，卡伦正在高谈阔论，突然身上电话铃响，立刻赔出笑脸出去打电话去了。而此时众编点的饭菜也悉数送来，众编料定他至少要过40分钟才能回来，于是放心将卡伦的那份也一同分吃了。没想到众编吃得正欢之际，卡伦竟然杀了回来，而时间才过了10分钟。见自己点的菜已被瓜分一空，卡伦怒曰："我只是接了一个我哥的电话，你们竟然……"

☆新编辑十六夜刚来编辑部便接下了《瑞奇：死锁》的攻略，老编决定让十六夜立刻与读者见面。纱迦见到十六夜后就对他说："你这期要在'读编往来'里写一个十六夜的个人介绍。"十六夜一听，不禁脸色大变。过了一个小时后，十六夜过来对纱迦说："最多只能写1页，如果能放照片的话可以撑到2页，超过3页就写不出来了，16页是不可能的。"纱迦不知所云。后来才明白是十六夜把"写一个十六夜的个人介绍"听成了"写一个16页的个人介绍"。

栏目主持：纱迦&D・S

读编往来通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编：730000
Email：ucg@ucg.com.cn
短信：中国移动玩家发送DC+各类意见到33557770，中国联通玩家发送DC+各类意见到93557770

邮购信息

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：

总第52～53期、总第56～57期、总第61～62期、总第66期、总第69期，定价8.8元；总第72期、总第77～78期、总第80～92期、总第95期、总第105期、总第107～108期、总第117期、总第126～129期、总132～136期、总第139期、总第140期，定价9.8元；总第114・115期、总第130・131期、总第137・138期，定价19.6元。

邮购地址是兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社，邮编730000。请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-8668378，Email：ad@ucg.com.cn。

zero959：可能因为我是一个不用秘技的人，玩任何一个游戏我都不喜欢用秘技，觉得这样是侮辱了游戏和制作游戏的人。可能我太过极端了，就算你们要登秘技，也找些比较实用的，就好像《龙背上的骑兵2》、《战神》、《块魂》等这些大作一样。你们登的那些对我来说没什么大用处。

狭义上的秘技，指的是隐藏指令和隐藏密码；而广义上的秘技，则包括了指令、密码、BUG、心得甚至研究。比如轻松消灭强力敌人、快速赚取大量资金、令游戏动画产生变化等等。个人感觉秘技不应该只针对那些大作，毕竟大作的研究我们往往会做得很全，反倒是一些二线三线游戏关注不多，给出秘技还是很有必要的。

昌邑 徐超：为什么我从来也没看见我的信出现在“读编往来”中呢？我明白了，都怪我文采出众，“作品”如行云流水，环环相扣，令人欲罢不能。若想从中选取一段的话，上边那段挺好，下边那条也不错，整封信搬上吧，又太长，不方便——难啊！对吧？对吧？

很遗憾，答案是“否”。

声音：先说说最近的感受吧。神舟六号发射成功了，本来应该很喜悦的事情。可是我却高兴不起来，如果人类真的向太空移民，总觉得地球就像随手丢弃的空饮料瓶子。总有一种说不出的悲哀。尤其是看了《FFVIIAC》后，感觉人类就像是杰诺瓦。我居住城市的天空已经不能看到星星了，就算是晴朗的天气天边有时还能看到乌云。旅游去过的海也不是湛蓝色的了，水总觉得有点淡淡的灰色。我们是不是应该多注意一下居住的地球呢？

经众编裁定，本期的多愁善感奖非你莫属。

136****3619：昨天上课我在看UCG、我同桌在看魔兽战报。老师发现我俩后只收了我的UCG而没收战报。原因只是因为战报比UCG长得更像报纸，是黑白的－－

莫非我们要考虑推出UCG周报版了么……

Chris：偶上午整理杂志时翻到8月B，看到寄语中胜负师写的“《OZ》可恶的20话于四周目出现”后颇为感慨：“前人种树，后人乘凉。”想当初网上关于20话出现条件的讨论真是多到令人无言，当初出20话的人大都也是二周目以上。但是现在自从20话出现条件完全确定后竟然有人一周目就出20话(看了想抽人吧……)。不过话说还真有人按杂志上说的个个BOSS都变身用超杀灭之的……

俗话说得好，月有阴晴圆缺，我有人寿保险，此事古难全。想当初本人做《真·三国无双4》攻略时，无意中在凉州之战里打出了绝影镫。但之后用尽一切方法都找不出具体方法，就连只杀111人、222人、333人这种变态条件都试过了，没想到条件竟然是……

138****7640：看了135期魂斗罗全程开枪不伤一人，觉得满神奇的。可回想高中时，一同学关掉电视屏幕只听音乐便能打过前两关，也就坦然了。游戏无止境啊！

拜托……还有没有更夸张点的啊？

137XXXX8829：11月B中GOUKI和SOUL的合影……在他们左边接电话的MM是不是雨滴？

你的想象力还真丰富，可惜这张照片是他俩在一家日本游戏公司里拍的，那时雨滴还没来呢！

广州 135XXXX0338：X360发售后，希望编辑部能买回实物，通过实际感受来说明并分析X360的各种功能和游戏感受！

请大家放心，编辑部已经派线人到美国卧底去了，誓要在第一时间拿到X360并用各种方法将其送回国内，为大家在第一时间做好相关报道。

珠海 邱鸿鑫：小编们有哪一位现在能送我一台PSP？我以我清白的名誉起誓：若你是男的，三年后我将以重礼登门拜访；若是女的，三年后我将以身相许！如果不想麻烦，现在让我中台IDS算啦。

呃……请允许我俩代表咱家雨滴冒昧地问一句：您这是威胁么？

上海 顾弘复：(11月B)好一个有男人魄力的波斯王子的封面！但是为什么杂志里面没有相关内容占？我被骗了！你们知不知道我晚上没睡好觉！还送我美女海报，想让我喷鼻血啊！以上是我对UCG11月B的评价！

请这位读者大人明鉴：上期杂志内文里虽然没有《波斯王子3　王者无双》的内容，但Gamehalo VCD里可是有的！

北京 张晓飞：你们好！最近我真是高兴得不得了！十月四日那天，正想着生日能收到什么礼物呢，一件让我兴奋不已的事情发生了——当打开10A杂志时，真没想到9月A那小神游SP的获得者竟然是我，我真的是太高兴了。我想，这应该是我十九岁生日最好的礼物了，在此谢谢UCG全体的工作人员！

不用客气……不过，您真的是十月四日才买到10月A杂志？那么也请别忘了感谢那位晚了半个月才进货的书店老板吧。－－b

对于SOUL的离开，不少读者都送来了祝福，在此纱迦代表SOUL向广大读者表示感谢。SOUL离开之后，各项工作已经交接完毕，秘密花园、新作短波、年鉴均已改由其他编辑接手，请大家放心！下面是一些选登的读者来信。

梧州 139XXXX3368：为什么雨滴刚来，SOUL大人就要走，难道……雨滴克SOUL！后来在网上一算，雨滴打SOUL时攻击乘4倍。

遵义 138XXXX4894：那么多年的风雨都走了过来，每个人都会为自己心中的理想不停地去追逐。祝SOUL一路走好！也祝UCG越办越好！未来更加美好！

深圳 134XXXX4705：索尼微软任天堂联合公告：SOUL君的离开是我们游戏界的重大损失！为此我们研究决定：将原定的新主机发售日期均延期二十年！并协同所有游戏厂商在未来的二十年内不再发布新游戏！并将已公布的新游戏全部撤销，以纪念我们的好编辑、好朋友、好同志、好战友——SOUL君！

北京 138XXXX3591：SOUL是我很喜欢的小编之一，听说他要离开心里很不是滋味，在这里祝SOUL大哥在新的岗位事事顺利，我永远支持你！～_～

贵阳 139XXXX1021：得知SOUL的离去让我十分惊讶，同为“U迷”的其他同学也为此而遗憾。不过无论如何，我们都希望SOUL在新环境一帆风顺！

SNACK：希望SOUL能像当年紫枫那样在我祈祷了几年后再一次回到UCG。SOUL君一路走好啊！勿忘UCG这个家！

南京 137XXXX9521：不相信自己的眼睛啊！SOUL要离开我们这帮油炒饭了吗？我的眼睛湿了啊。不管SOUL去哪儿打拼，衷心祝愿SOUL心想事成，我们永远想念你！

康剑：正如你的名字一样：SOUL！一位UCG的灵魂人物，一个读者心中的灵魂编辑。5年的青春献给我们，献给你热爱的游戏，这份真情，这丝温暖，在转瞬即逝间溶入了我们每个人的心中。SOUL，一路走好！

本期的宝物

PS2游戏《世嘉拉力2006》定于2006年1月12日发售。该作的初回特典是初代《世嘉拉力》街机版(1995年)的PS2复刻版。所谓初回特典，指的是第一批出货所附带的特别内容，也就是说只要你第一时间入手本作，就可以拿到了。

除此之外，罗技还要推出《世嘉拉力2006》专用控制器GT FORCE Pro for SEGA RALLY。这个大家伙也将于1月12日发售，售价是14800日元(折合人民币约1050元左右)。它与罗技出品的GT FORCE Pro性能完全相同，只是中间有《世嘉拉力》的标志。有兴趣的人可不要错过了。



邮购

目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王SP》可供邮购：《掌机王SP》第5辑、《掌机王SP》第9辑、《掌机王SP》第10辑(少量存货)、《掌机王SP》第12～20辑(第18辑少量存货)、《掌机王SP》第22～27辑。每辑定价均为12元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部(收)邮编：730030。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未收到，请及时与杂志社用电话或E-mail联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

趣味截图

本期《WE》趣味截图由云南阿江提供，他还给每张图片都起了一个骇人听闻的名字。



读编妙语

星夜下，多边形的泰坦尼克大巴上有一个穿着阿迪牌西装的有钱人胜员师，他正在感慨他的猫太瘦(SOUL)了，想杀咯(沙罗)它。突然，大巴卡轮(伦)了，原来天神邪魔天使和破坏神阿修罗正在杀价(纱迦)，他们说着听不懂的语言“D · S！”、“Gouki！”胜员师想：这一定是两句脏话吧。

东港 游民甲

建议：把“邪魔院”的女版小编改成小编女友，一定会大快人心。

重庆 佚名

这期TGS太不厚道了！PLMM少不怪你们，但把恐龙登出来吓人就是你们的不对了！

广西 梁良

随意贴是我的最爱。记得某期赠送的卡比随意贴被我贴在课桌上，结果不几天就被盗了，真让人伤心。这次我要好好保护，贴在人在，贴失人亡！

——济南 张怕

按着蓝屏单弦的手机吃着泡面看着躺在寝室桌上的豪华日版PSP仰天长叹：败家果然是种奢侈的行为啊！

——134****5457

雨水说天空也会落泪，离别说寂寞无滋无味！SOUL君保重！

深圳读者

佛说，前世的500次回眸才换得今生的擦肩而过；1000次回眸才有缘今生相视一笑。像我和SOUL这样的朋友，前世可能什么也没做，光顾着回头了！

——佛山 刘哲

在10月B · 11月A合刊中，我们登出了一封来自“见习爸爸”的求救信，信中提到了辐射对胎儿影响的问题。为此我们还特地请教了雨滴。最近又收到了一封更为专业的信，从医学角度对这一问题进行详细的阐述，令众编直呼高人。考虑到各位今后也许都会遇到这样的问题，纱迦觉得有必要将其登出。

从来未曾写过信，这次看见“见习爸爸的SOS”，因为觉得雨滴MM的好心回复尚有不明确的地方，忍不住职业病发作一下，回个信。

首先，这位见习爸爸自己要放松心情。如今许多人对于怀孕(自己或家人)都有紧张过度的表现，这样对于胎儿反而不利，因为怀孕只是女性一生的一个特殊阶段，关照是需要的，可如果是过度关照就没有好处了。

其次，孕妇绝对不是不能玩游戏，如果可以用来放松心情、解除压力，那么也是好事许多女性在怀孕期的确是有很多压力的，与其强迫她放弃一切爱好弄得心情郁闷，还不如让她适当地玩自己喜欢的游戏。当然，“适量”是肯定要注意的。

在游戏方式上，建议选择辐射比较小的游戏机。PC一般在怀孕前3个月建议远离，可是3个月后就已经很安全了，如今怀孕还得上班和电脑打交道的准妈妈比比皆是，但是因为电脑辐射而导致畸形的病例国际上至今都没有人能明确地提出，最多只是专家的猜想。不过为了保险，还是放弃PC游戏吧。

至于家用游戏机，使用电视的反而安全的多，因为电视机的辐射更小，而且人们在使用电视的时候，都会离比较远的距离。这点上恐怕比近距离使用的掌机还可靠，个人建议还是让她选择玩电视游戏机，当然，别忘记和电视机保持一定距离。

再就是游戏种类，太激动的游戏肯定不适合，恐怖类、动作类还是放一边，声光太过绚丽的游戏也一定要PASS。不如让她玩一些轻松小品类的游戏，我是觉得像《块魂》这样游戏就不错，女性玩家的接受度也高。至于RPG类，大部分RPG还是比较平和的，只要避免剧情大悲大喜，就当看看电视剧，也无大碍。

最后是游戏时间和注意事项。游戏时间不要长，每次连续不能超过1个小时，每天最好不要超过2～3个小时。睡眠时间要保证。玩游戏时房间内需光线充足，游戏声音不要开得太大，这些可以减少光声的过度刺激。

建议这位见习爸爸自己先放宽心，和自己的妻子好好谈谈，一起慎重挑选一下游戏的种类，定一个玩游戏的时间——最好丈夫还可以参与游戏，这样不仅可以当监督，又可以陪老婆。有愉悦的心情、健康的娱乐，而且老婆也过了游戏瘾，这样宝宝说不定更健康哦。

还有一个唠叨——如果这位太太游戏玩得太猛，多半也是因为缺乏其他的爱好和兴趣，如果见习爸爸实在不愿意让她玩游戏，最好的方法就是给她找个其他的娱乐方式，比如在家人的陪伴下出去郊游，当然，一定得健康安全。否则孕妇在家没人陪也没得玩，不闷出病来才有鬼，对胎儿更不好。

以上，唠叨甚多，打搅了。

同样爱玩游戏将来即使怀孕也不打算放弃游戏的某女上

邮购

《游戏 · 人》读者服务部现提供以下邮购服务：《游戏 · 人》第十辑(少量存货)、《游戏 · 人》第十二辑、《游戏 · 人》第十三辑、《游戏 · 人》第十四辑，定价16元；《游戏光环系列DVD》第一辑、《游戏光环系列DVD》第三辑、《游戏光环系列DVD》第四辑、《游戏光环系列DVD》第五辑，定价9.8元；《游戏光环系列DVD》第九辑、《游戏光环系列DVD》第十辑、《游戏光环系列DVD》第十一辑，定价12元；《传说无限传说系列全书》(少量存货)，定价25元；《PS2专辑》Vol.3，定价24元；《火焰之纹章 完全事典II》，定价28元；《超级机器人系列α完全档案》，定价28元；《机动战士高达SEED DESTINY》，定价28元；《XBOX专辑》，定价28元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏 · 人》读者服务部(收)，邮编：730020。请大家写清自己所要购买的内容，并以工整字迹提供详细地址，最好能留下联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-8674805，Email：gamers@263.net

下期预告

游戏机实用技术2005年12月B



恶魔城 暗黑的诅咒 完全攻略+彻底研究

使命召唤2：红一纵队

007：来自俄罗斯的爱情

关注大作 …… 蓄势待发

Gamehal

阳光育成计划启动啦！

心动不如马上行动，你也拿起笔加入其中吧！

目前阳光育成计划已经全线启动啦！一些学员也已经行动起来，积极向自己的发展方向前进。比如本期特别企划的部分构思就是由阳光育成计划成员提供的，看到这里你是不是也心动了呢？那就快加入到阳光育成计划中吧，把自己最大的热情和能力展现在大家眼前，说不定，下一次你的名字就会出现在杂志上哦！

游戏"超级女生"

女生从事游戏行业——很让人惊讶吧？这次报名者中一位笔名叫夜月姬的MM跌破了众小编的眼镜，目前正就读于游戏美术设计专业的她可是个超级玩家，这样的选择让很多读者羡慕吧？但"行行有本难念的经"，光有游戏热情可不能成为合格的游戏从业者哦！经过一年的学习，夜月姬把自己的一些感受的建议写成文字，为以后打算为游戏事业献身的朋友提供一些参考：

姓名	夜月姬
现就读学校	北京北大方正软件技术学院多媒体艺术系游戏美术设计
玩龄	10年
擅长游戏	《生化危机》、《零》、《鬼泣》、《鬼武者》
希望方向发展	D(★熟悉游戏业界 ★有较强的策划能力和广博的知识，能够独立制作特别企划 ★有一定的英语或日语水平)

游戏业也不是想象的那么美好！

大家也许会认为怎么可能？天天玩游戏还不好？其实游戏是玩了没错，但作为工作，游戏攻略要写、感想要写、剧情小说要写……游戏是中文的还好，是日文和英文的呢？日文最起码要二级，英文再差也要4级吧，这些总得要学要考不是？

或许有人会说"那我自己去搞程序和美工多轻松啊！"，程序工作者学好高数是首要条件，数学不好就别指望能学好程序；作美工你画画好不好能行吗？人体从骨骼到肌肉的名称要说出来、起始位置到终点位置、肌肉形状必须要画出来，到3D建模时还必须有很好的空间想像力，基础美术知识就更不用说了，建模的好坏就取决于你的美术功底，这些也是要学的。

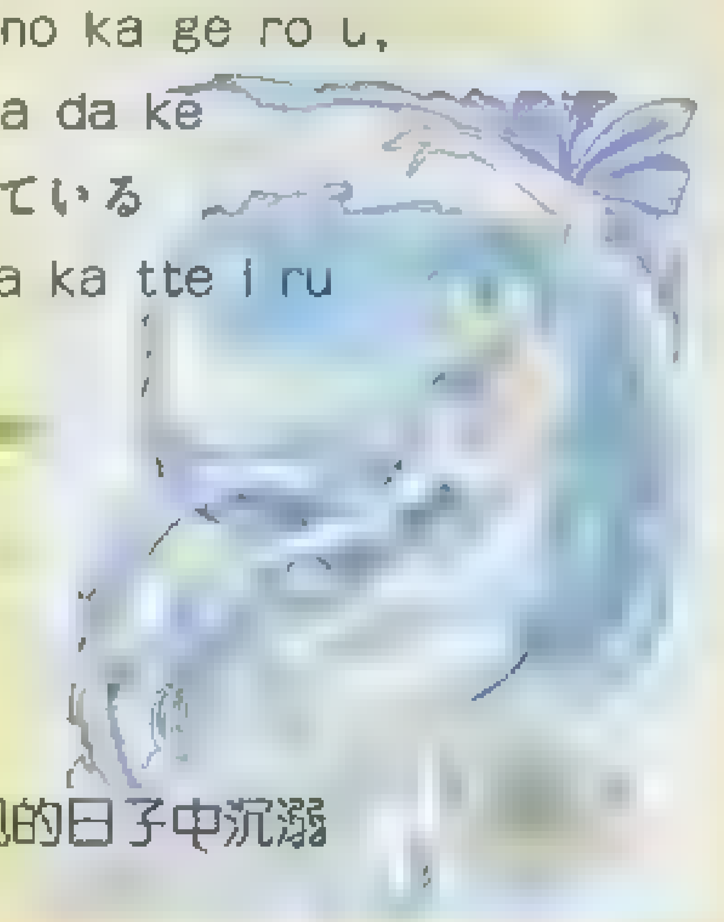
还有人说去搞策划，做个制作人才叫帅。但制作人必须要有交际才能，很好的口才、扎实的文笔功夫、创造才能，甚至都要有经济学、法律、心理学的知识，制作人是一个最全面、最全能的职业，他对从业者的要求之高不是初步踏入游戏业界的人就能当的。记得去年《星球大战》的艺术总监迈克·斯旺森先生来我们学校讲课时就说了一个他当时在EA的情况：一个普通的美工，基本要做15年才可以做到艺术总监的位置。艺术总监就相当于仅次于制作人、导演的职位，跟程序员的头头程序总监是一个道理。一个普通的游戏制作时间一般是两年，前期策划用掉半年，制作游戏用掉一年，后期宣传和整理用掉半年，也就是说做程序和游戏的是不会中断的，做完一个做另一个，就算同一个游戏，制作前期和后期也不一定就是同一个团队完全负责的。大型游戏就更不说了，几年都连续做是常有的事。

那还有人说我去做游戏后期宣传总可以吧？游戏宣传可不是想象中那么轻松的事情，宣传是在游戏初级策划时就必须要算进去的，宣传需要的时间和经费等这些都要完全符合策划表，在宣传的时候，游戏的制作也是在进行的，也就是说宣传也要配合游戏的进程。你宣传早了宣传晚了宣传强度不够都不是一个合格的宣传员，如果你犯了一点错误，那么你就打乱整个游戏的策划程序，同样做宣传的没有一定文采和平面设计的知识也是不行的。

说了这么多，无非是想提醒大家作游戏跟电影、动画片一样，是人一步步做出来的，我们在评定游戏好坏的时候其实就是承认或者否定了做这个游戏所有人的付出，技术人员技术好坏，也就是技术人员自己的能力水平。能力差的自然做不出来好东西，能力好的，不是几年就能出来的，只有你决定真正要为这个职业付出的时候，再考虑来做个游戏人吧。

每天查看阳光学园里的信件是雨滴每天最快乐的事情，很多有心的学员会在信中加入一些有趣的小东西，或者写一些很有趣的感言，每天欣赏学员们的小趣闻是工作之余很惬意的事情，这里就为大家提供一首徐巧红会员附上的小诗，配上注音让想学习日语的朋友从中体会一下日文诗歌的韵味，而精通日文的会员也可以尝试着将这首短诗以最优美的语句翻译出来，提升自己的日文翻译能力：

たとえば 海の底であなたが生きてるのなら
ta to e ba, u mi no so ko de a na ta ga i ki te ru no na ra
私は二本の足を 切って魚になろう
wa ta shi wa ni hon no a shi wo, ki tte sa ka na ni na ro u
深みへ堕ちるほどに あなたが近づくのなら
fu ka mi e o chi ru ho do ni,a na ta ga chi ka zu ku no na ra
果てない暗を彷徨う影になってもいい
ha te na i ya mi wo sa ma yo u ka ge ni na tte mo i i
あでやかに漂う私の阳炎 叶わない现实(ひび)に溺れていただけ
a de ya ka ni ta da yo u wo ta shi no ka ge ro u,
ka na wa na i hi bi ni o bo re te i ta da ke
あなたはいない 分かっている 分かっている
a na ta wa i na i, wa ka tte i ru wa ka tte i ru



译文

如果 你生活在大海深处
就让我削去双足为鱼
如果 陷落越深 你就会靠近
我愿成为徘徊在无尽黑暗中的阴影
我的温暖华丽地飘荡 不过是在无法实现的日子中沉溺
我知道 你不在 你不在

阳光留言之"最"

最让编辑汗颜的留言

猪哥喂小编工作吃荔、身体贱棣、天天开薪、人见人爱、花见花开、路见路平、楼见楼倒、车见车撞、棺材见了打开盖。

前半部分的错别字实在是让人汗颜，编辑们看见后均习惯性地拿笔圈出要求改正！雨滴在这里友情提醒各位阳光成员，"错别字"可是作为编辑需要修正的第一重要事项哦！

最"星痕症候群"的留言

最后要提的是，我在兰州上学(还有还有，萨菲罗斯好帅啊！！小克也是，我，我，眼睛冒桃心了，众人鄙视。)

报名期间正逢《最终幻想 再临之子》热潮期，很多朋友来信都提到了这部动画，不过最强的还是上面这位，从兰州扯到萨菲罗斯，是不是遭星痕症候群感染了？

最自信的宣言

我是谁，我是Monk，我是你们更好的选择(我相信这世界上只有更好的没有最好的)，我是祖国游戏事业的一根优秀支柱！！

有如此抱负是好事，不过Monk可不要忘记修行啊！

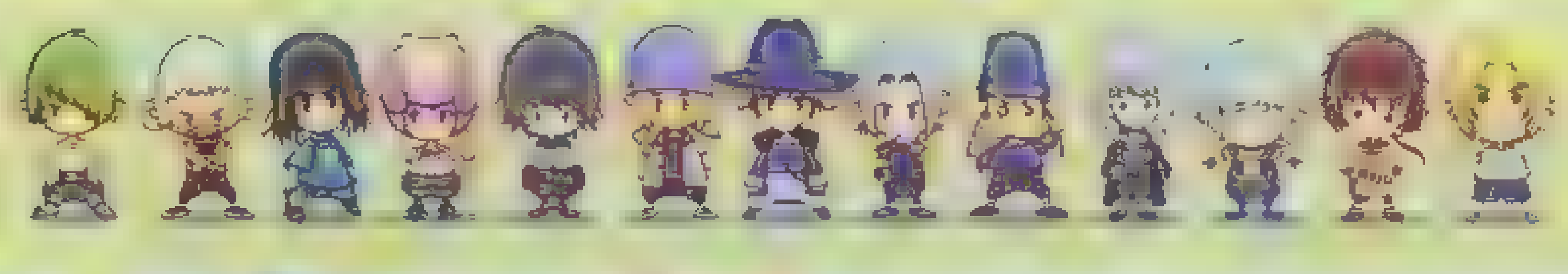
最具文采的留言

一支笔，刚画完前唐的雁落平沙，又滴倘着晚清的萧瑟渔歌。一杆桅，刚降下暮春的青烟残月，又升起了霜秋的白荻劲风。

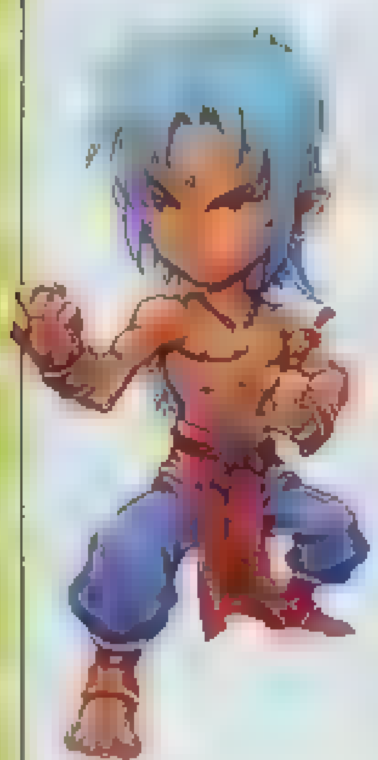
下官大人在看完这则留言后，只留下五个字加一个标点——我是个文盲……

小编寄语

我们编辑部里有一个共同的口号：努力工作，拼命玩！



阿修罗



突然发现《暗黑破坏神BASTARD！！》完全版第3卷已经在我完全不知情的时候发售了。不过很可惜的是，从第3卷开始，原作者将不再对原稿进行任何重新制作以加快发行的速度。真不愧是大懒鬼荻原啊！

住在南方有一个好处：每年可省下不少购买过冬衣物的钱。不过天生怕热的阿修罗现在正在为到了11月仍然不得不缴纳的空调电费犯愁……

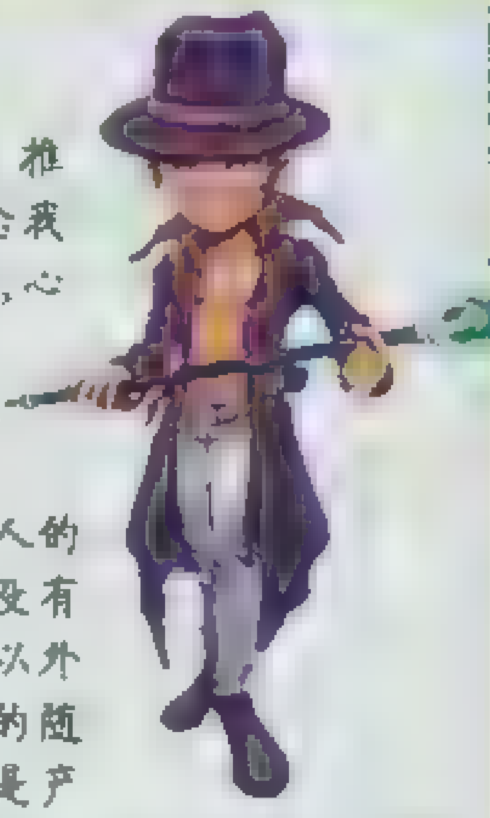
借小编寄语再度开展造神运动：大家不要光顾着10月底的大作风潮，《托尼·霍克的美国荒地》也是一款不可多得的好游戏。想在家里体验滑板运动乐趣的朋友千万不要错过啊啊啊啊！



▲近日受朋友影响在看《恶灵05》，泰国小天王Tae扮演的转世西藏武僧宇文的造型绝赞！大胡子正太脸果然很萌！m(–_–)m

索恒





◇周杰伦的《夜曲》还不错，推荐。"为你弹奏肖邦的夜曲，纪念我死去的爱情，跟夜风一样的声音，心碎的很好听……"

◇今天中午跟LIKY讨论人死之后是不是还有灵魂存在，LIKY说有，我说不知道。对于人的意识，目前为止的科学研究都没有发现在组成生物体的基本粒子以外还有什么玄虚，可能一些微观的随机过程（比如累积的量子效应）是产生意识的真正原因。如果真是这样，灵魂也是有可能存在的——因为真空并不是最低能量级，物理学家已经发现一些微观粒子可以从真空中激发出来，随后湮灭掉，那么人死之后消散的意识也许只是能量的另一种存在形式，它们可以在某种情况下重新被聚集并激活。好，我要写科幻小说了，哈哈……

星俊

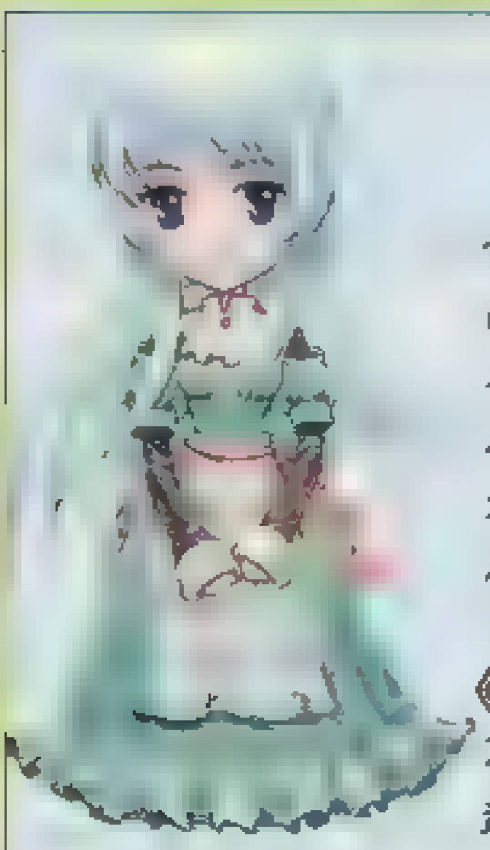


★自来深圳后就一直没碰上同校的校友，最近参加了校友会，这才知道原来在这边的校友还是蛮多的。看来以后要多出去走走了，老呆在寝室和编辑部，人都快生锈了。

★想想这个月就可以玩到X360了，突然有股莫名的激动。逛了几次电器店，每次都在大屏幕液晶和等离子电视前狂流口水，幻想着在寝室中挂一台这种电视玩游戏的感觉。看来次世代游戏最贵的不是游戏也不是主机，而是电视啊！

★前一段时间意外收到昔日故友的平信，读完之后颇有感慨。想起来应该有好几年没有写过平信了。在对方的强烈要求下一口气写了万余字的回信，用小说的方式回忆了过去的点点滴滴。对方看完之后得出一句简单评价：果然是当编辑的……

雨滴



※《遥远的时空中3 十六夜记》是个颇考验人品的游戏，对于雨滴这个没啥RP的人来说，照着攻略打了三天都未真正攻略一个人实在是让人无奈的结果，难道老天看我在一作二作中过分风光，所以专门设计出来惩罚我吗？

※看了杨紫琼和洪金宝演的《阿金》后，重新看香港武侠片时不禁对武打场景中那些跑龙套的武师和替身演员肃然起敬。

※恶友果然是恶友，明知道我在加班，还专门挑时间找我倾诉她与BF的甜蜜生活，身在异乡的我很有扁她的冲动……（老天保佑千万别让她BF看见，我打得过她可打不过她BF啊！）



▲把香港武侠电影风光背后的辛酸故事告诉我们，推荐给所有爱好此类电影的人。

胜负师



Ⅰ最近LEVELUP网站正在举办一个"游戏知识有奖问题"的活动，众小编为本次活动提供了不少题目，有几位小编也尝试做了一下，似乎满有难度的，很考验游戏的涉猎广度。有兴趣的玩家可以在11月11日之前去试一下。（当然，小编们是不能参加这次比赛的）

Ⅱ《为你而生》中有一个生宝宝的模式，需要两位玩家、更确切说是一对情侣配合来完成。（具体规则参看本期"特快"）胜负师与GF第一次玩此模式时同步率只有22%，某小编在一旁讥笑，于是与另一位小编尝试，（此二人名字就不说了）结果生出一个同步率"高达"1%的牛头宝宝，众人当场笑翻……

Ⅲ自从放下《铁拳5》就有一段时间没碰3D-FTG了，所以玩《灵魂能力Ⅲ》时没什么感觉。这是个需要练习、需要对战的游戏，不过时间总是让人头疼的大问题。

Ⅳ本期诚意推荐：周杰伦新专辑《十一月的肖邦》中的《发如雪》。一如初次听到《东风破》以及老陶的《SUSAN说》时的感动，个人认为《发如雪》又是一曲流行与民族有机结合的经典之作，值得反复聆听。



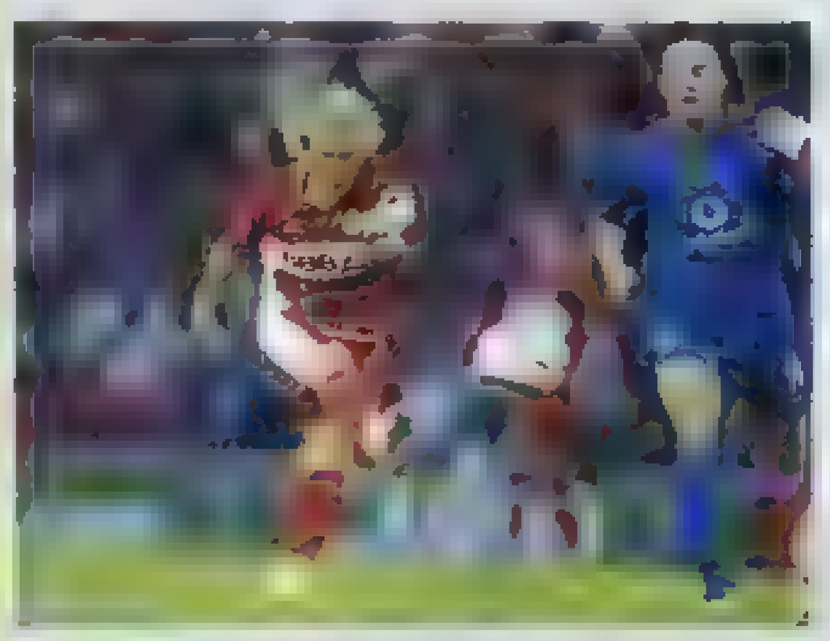
▲右上角"玉树临风"的那位就是牛头宝宝了。

阿迪



1.PS2版《生化危机4》Ada的新增内容"Separate Ways"并无太多爆炸性的消息透露，更多的都是点到为止。不过，ADA的报告书（共5份）中还是提到了一些未来剧情的走向，比如Ada、第三方组织与威斯克间互相利用的猫鼠游戏，里昂的重要角色等等。正如Ada所说的一样，"这个任务可能已经结束了，然而战斗才刚刚开始。"

2.《高达》的确和普通的动画不一样，《Z高达 星之继承者》中的一幕让我记忆深刻。柯瓦特罗、卡缪、艾玛等4人在休息室内谈话，当其他人谈起夏亚并对他在一年战争中的所作所为表示不认同时，柯瓦特罗上尉也若无其事地与大家谈起了自己的过去。内涵，就在这不经意间流露，并不用去刻意营造生离死别的气氛。阿迪在此之前从未看过任何"《高达》系列"的作品，但是却能够在这一幕中看到真实人生中的映射。可能许多高达FANS感触最深的是片尾——柯瓦特罗和阿姆罗重逢的一幕，但本片中还有许多其他地方都带给了我们别样的、真实的感受。

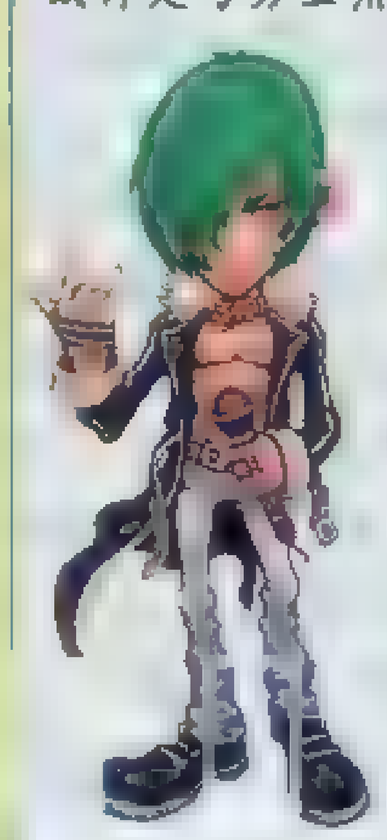


★门迭塔在与曼联一役中让人看到了以前瓦伦西亚时的他，看来我的球衣号码也可以名正言顺地改为14号了。做人得向前看，即使经历再多的伤痛和低潮，我们的眼睛一定要注视着前方。重新给自己一个目标和梦想，不要让生活麻木不仁。

D·S



〓周末将《来我家吧》这部由范植伟和许如芸领衔主演的电视剧细细品味了一番，虽然有些晚，但仍然忍不住颇为感慨——或许是与男主角于勇产生了共鸣吧，尤其是当那峰回路转的一幕呈现在眼前时……这种意料之外却又情理之中的浪漫，实在是我最为欣赏的风格。



〓等了大半年之后，PS2版《生化危机4》终于华丽地入手，总算不用再看着别人的NGC流口水了……想想ADA的剧情模式就令人兴奋啊＼^O^／

〓制作本期飞行特企时，由于整天都在和一堆飞行数据和飞机图片打交道，不幸患了"飞行中毒症"，就连做梦都会在天上飞来飞去……周公大人，其实我并不介意您派我出差，只是麻烦您下次帮我安排个头等舱好么？ >_<

〓生活的某个环节终于开始发生了可喜的变化，正如纱迦所言：该来的总会来的。

GOUKI



◆家里多了一条狗，是亲戚寄养的，据说是祖宗三代血统都极为纯正的博美，甚至还有血统证明书。这条狗从外形上看也的确可以称之为“无懈可击”：鼻子、眼睛、小嘴以及一身顺滑光亮的毛发……算是我见过的最漂亮的一只博美，但——同时也是最矜持的一只博美——或者说是“所见过的最矜持的一只狗”也不为过：虽然是男生，但却整天像个怨妇一样躲在房间的角落里一动也不动，估计是在想念它原来的主人，因为它原来的主人宠它宠得有些极端，唤它作“儿子”的，按辈分来看我只能算它“哥”，晕。

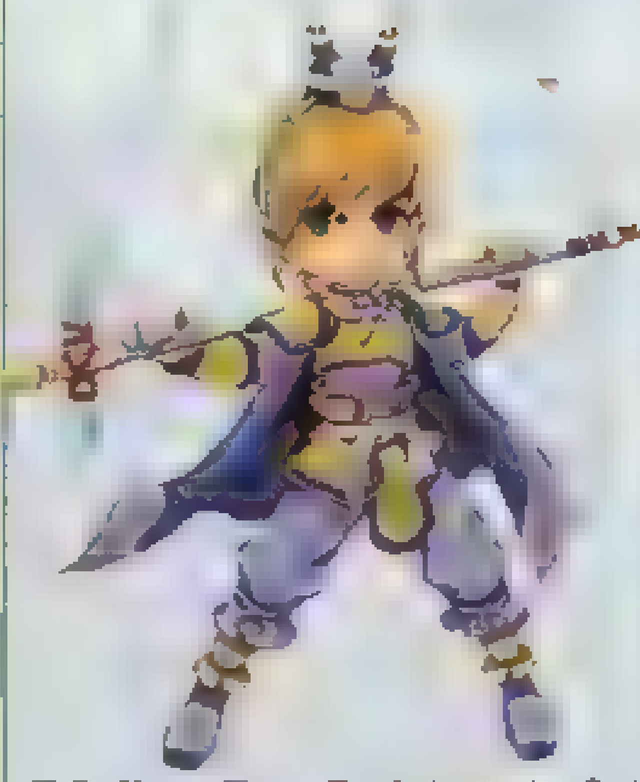
我抱着它，它却不会像其他狗那样冲着我摇摇尾巴并试图用小舌头舔舔，而只是用那双极大的眼睛呆呆地看着我，一幅很不上路的样子。我反而变成要想办法讨好它，亲近它。我在它耳边轻轻说，给你找个女朋友好不好哇……结果它的心跳一下子就加速起来，这……这……这狗真的懂我在说什么啊？



◆关于《灵魂能力III》：你必须得赞叹这款游戏的完成度。继《铁拳5》之后，Namco再次让我们知道什么叫做尽心尽力。面对这样的一款你几乎挑不出什么毛病的游戏，一款考虑到任何细节问题，绝不会让你感到有任何不爽的游戏，你能做的就是花点时间好好地去玩它，我想无论你是否喜欢刀剑类格斗游戏，你都会被这款游戏的诚意所震撼的。

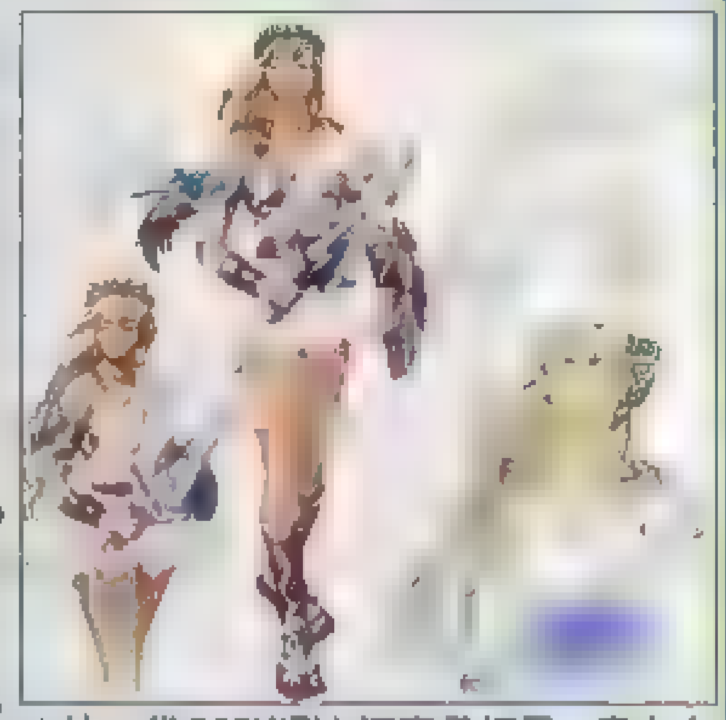
◆迭戈·阿曼多·马拉多纳45岁了，但现在看起来却比这五年来的任何时候都要年轻，希望迭戈能够陪伴国家队出征德国，有球王做伴的球队，谁人能敌！？

纱迦



★远在新西兰的旧友发来消息：今年春节我还是会回来过暑假的，记得陪我玩啊！脑子里转了半天才回过神来：原来我们过春节时正好是她放暑假的时候。这一年来都没怎么和她联系，估计过年时要被狠宰上几刀了。

☆《灵魂能力III》大概是今年编辑部内评价最高的一款游戏了，至少有5位编辑都能给出满分的评价。个人认为本作已经超越了之前DC的一代。面对如此优秀的作品，我们应该向Namco以及Project Soul小组致以最崇高的敬意！



▲这一代SOPHITIA还真是好用，实力大为加强，这才不愧是圣战士嘛！

★这一期的休闲时间都花在《灵魂能力III》上了，生活规律都被打乱了。那天刚一上线，就有好几个朋友担心地问我最近是不是病了。看来这期做完之后得尽快恢复过来，毕竟11月23日还有日版呢。至于11月的那批新作，只好对它们说再见了。

多边形



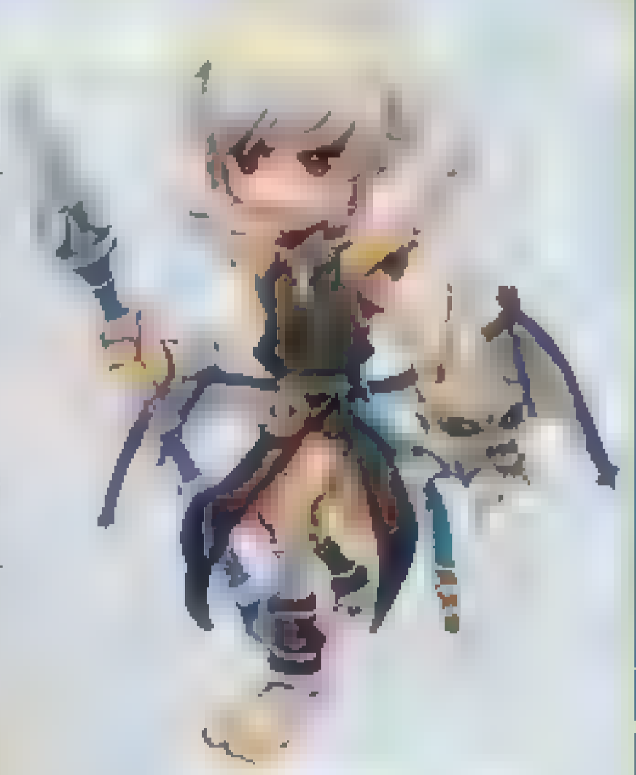
○多边形向来遵循的一条守则是：后悔昨天毫无意义，焦虑明天平添压力，只要踏踏实实做好今天该做的事情，让你的今天过得充实，那就是最大的收获。

△《生化危机4》和《灵魂能力III》的表现都不负众望，前者除了过场动画是CG而略显遗憾之外，其他方面的表现都令人非常满意；后者则更可以称得上“一百分的完美”，绝赞的画面令人简直不敢相信这是PS2上的游戏。唉，咱玩家追求什么呢？不就是这样的好游戏吗？

□最近一直在上火，不是牙疼就是口腔溃疡，前段时间腮帮子还肿了几天，难受得要死……同时提醒各位读者，虽说秋高气爽，但是在这个干燥的季节还是要多吃一些水果和蔬菜喔！

×人生不只黑与白，真相往往被蒙上许多色彩——这是一名网友的签名，颇有感触。

[illegible]



◆生日的时候收到朋友寄来的增殖版雷德幻想，完全需要自己涂装让我头疼不已。好在涂料和喷枪都已经买好，接下来就是痛苦的涂装工作了。另外第二版高达MK II也顺利入手，这款采用了PG版技术的MG版的确让人非常满意。只是我什么时候才能拼好它呢？（—_—）

◆最近编辑部的“GGXX委员会”成员活动逐渐频繁，而加入这个队伍的成员数量也有所增加。某人的“孝行暗慈”已经被列入黑名单，听说暗慈在《SLASH》里又有所加强顿时无语……



◆《FF XII》越来越让人期待了，游戏对应的年龄层明显高于前几作，特别是看到巴修在监狱里被锁链拷住的造型时立刻对松野泰己佩服得五体投地。

沙罗



▲《星界之战旗III》的OVA终于完结了！下一次登场的，应该是《星界之战旗IV》了吧。不过，那又是若干年之后的事情了……

《灵魂能力III》素质果然相当优秀！虽然刚开始对许多角色的招式削减及出法改变有些不习惯，不过准备这期杂志做完后就每天定期进行练习，目前预定长期练习的角色有：卡桑德拉、西格飞、雷梦、阿斯塔洛斯、塞万提斯、蜥蜴人、御剑平四郎。希望通过每天的练习，能够尽快将水平提高起来吧。

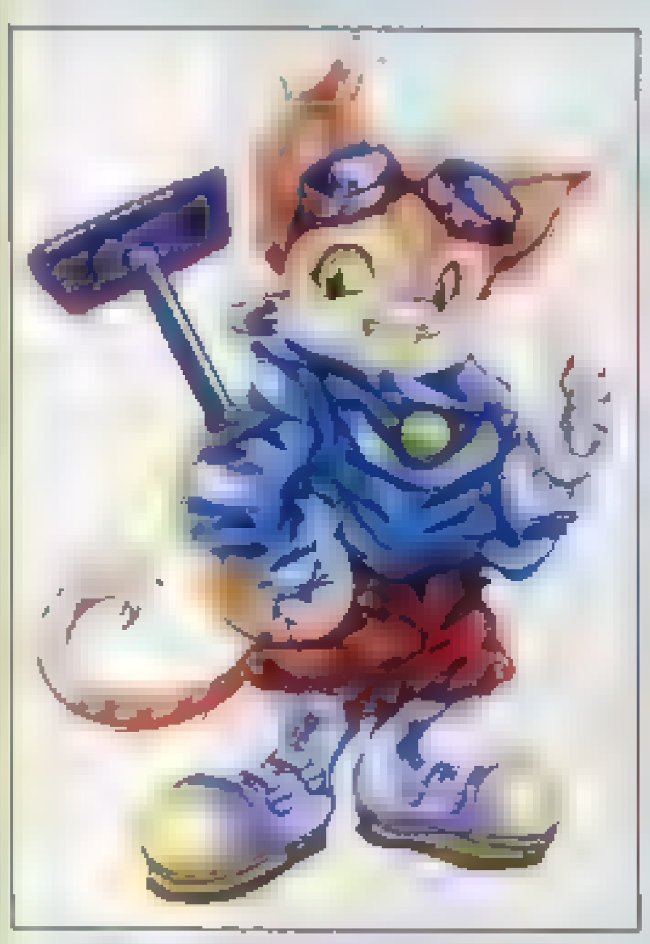


世界真是小，直到上次请假回家的最后一晚我才得知，自己的一位小学同学兼初中同学，在赴德国留学5年后归来后，就住在同一栋房子的楼下！而另一位许久不见的朋友，则和自己在一个城市内工作了已近2年……什么时候和老朋友老同学们一起聚聚，大概是忙碌之后最惬意的一件事情了吧。

猫太



◎谢谢各位读者一直以来的亲切慰问，猫猫的手术顺利地完成，现在等待康复，这次之后应该不会出现同样的问题啦！（^_^）



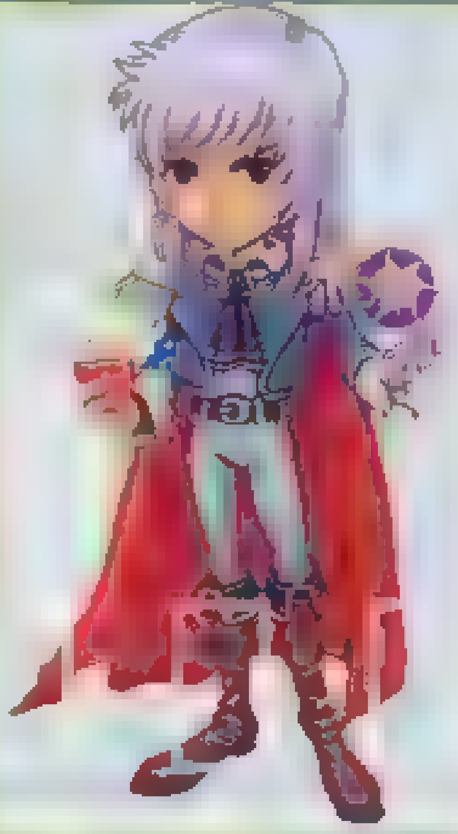
▲小布也应该会在X360上登场吧！好期待哦！

◎时间过得真快，转眼又到了11月，NDS上的《索尼克冲击》也快推出了，看来最近还得节约一点，买台NDS享受这款高质量的作品啊！

◎最近寝室附近施工，每天中午吃饭时总是伴随着一阵重低音十分到位的伴奏，实在受不了。不过纱迦竟然说这段音乐越来越好听。

◎在病床上度过每天实在是难受，偶尔幸苦地走出阳台，看到外面的汽车和半山腰的树林觉得相当新鲜。或许人真的需要不断地开阔自己的视野，才能获得更多的感受吧！

卡伦



★虽然说《亮剑》的电视剧在各地播得如火如荼，不过卡伦还是推荐各位看本作的小说版。由于某些敏感原因，电视剧版改编的只是原著的前半部分，而中后部分的描写才是这部作品的精华之所在呀。

■1994年PS和SS开始厮杀时，我还是一个初中生；2000年PS2发售时，我还在大学的图书馆中为了学业而努力；而到了2005年的今天，X360也将掀起新一轮的次世代大战，能够以一个电玩编辑的身分亲历这场即将到来的战争，真是有种颇为奇妙的感觉呢。

◐在各位看到这期杂志时，NBA也已正式开战，姚明，加油！

绘 星仔 剧本 D·S



www.plumbook.cn

游戏立方 GAME³

Vol:090

客座主持：胜负师 E-mail Game3@ucg.com.cn

胜负师：一转眼已经十一月了，2005年就此进入尾声，不过这个阶段恰好是大作齐聚之时，对于广大玩家来说应该是心情最爽的阶段。而大家拿到本期杂志后过不了几天，X360就要开始发售了，所以这次特别准备了几个与Xbox系主机或软件相关的多边共享，希望大家喜欢。因为SOUL的离开，“秘密花园”栏目今后暂定为由众小编轮流主持，将各自的图片收藏与玩家共享。当然，我们也欢迎各位读者参与到这个栏目中来，为秘密花园提供一些好看又比较罕见的图片，让“秘密花园”真正成为百花齐放的乐园。

多边共享区

《光环2》创下的惊人纪录



就算没有Xbox的玩家，对《光环》这个名字也不会感到陌生。这个原本想要在PS2上推出的游戏，经过微软的精心包装，一跃成为Xbox平台的一线大作，“《光环》系列”最终也以全球1500万套的销量成为在游戏史上举足轻重的作品。不久前，《光环》的开发商BUNGIE公司更新了《光环2》的最后一篇开发日记，其中提到《光环2》缔造的几项惊人记录。

BUNGIE公司表示，自《光环2》在2004年11月9日推出以来，就以单日(24小时内)销售238万套，营业额1.25亿美元创造了游戏史上最高的单日销售记录，至今仍没有任何一款游戏可以比拟。而其他的纪录均与《光环2》依靠Xbox Live实现的网络对战有关：游戏发售至今，已有近22亿人次玩过《光环2》的网络对战(2189712986人次)，多人对战对局数已超过1.8亿场(184137245场)；网络多人对战总时间超过4亿小时，约等于45662年！

“PS3发售之日便是《光环3》登场之时！”微软的这份自信看来不是没有道理的，《光环3》很有可能成为次世代战争中一剑封喉的利器。不过现在，还是让我们耐心等待吧！【胜负师 提供】

纯金的Xbox！

还是学生的时候，听过一个新闻，说一个富商为庆祝自己宝贝儿子的生日，特地请来著名的珠宝商和游戏机厂商制作了一台镶嵌有各色珠宝的游戏机，价值数万美元……读完这则新闻，脑子里就立刻浮现出一台镶满珠宝，好像所罗门宝箱那样的游戏机——至于是台什么游戏机，倒忘了去关心了。

近日，一个德国人DIY了一台纯金的Xbox，让游戏机与黄金啊、珠宝啊、月光宝盒什么的再次结缘。这台纯金打造的Xbox目前已经完成，并且那个德国人也把它放到网上去拍卖，底价15100欧元，折合人民币约15万左右……不说别的，如果真的是如他所说的“纯金打造”，可以想象你想挪动这台Xbox会有多吃力了……什么？你要放到保险柜里？那最好买一个大一点的保险柜。【GOUKI 提供】

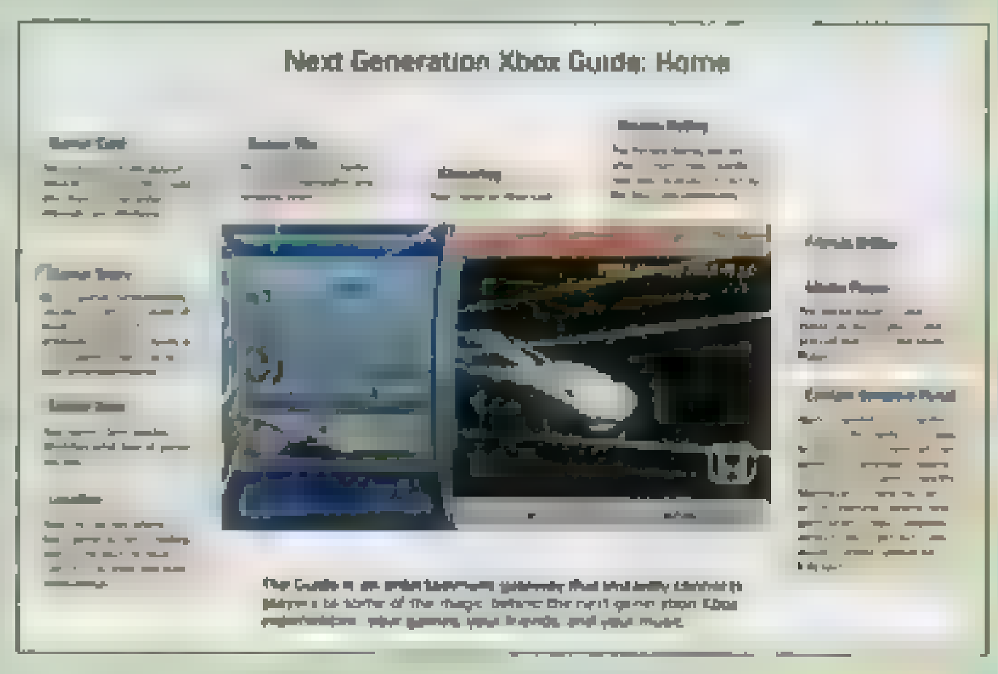






无尽的菜单……

回想FC、PS、PS2，或者GB、NDS、PSP，游戏机的功能越来越丰富，菜单也越来越复杂。其实整个IT行业，无论是硬件还是软件，复杂度都在日益提升，带给用户更多的功能，同时也尽可能使这些功能易于使用，然而这些功能是不是真的越来越方便被发现和使用，则另当别论了。在今年的TGS上，我自打玩游戏以来第一次碰到拿着手柄愣是进不去游戏的事情，呵呵。那是一台X360，试玩《RR6》中途车子卡死，我按下手柄中间那个绿色的Xbox键返回启动画面，接下来看到的是无穷无尽的海一样的菜单(这里请允许一点小小地夸张一下)，包括Xbox Live，User Profile，Media Player，File Manager，Game Selector，System Settings……我因为刚从游戏里退出来，没搞清楚ABXY哪个是确定哪个是取消，结果忙了半天，按出一堆子菜单也没能找到进入游戏的选项——工作人员接过手柄，他们竟然也没有找到开始游戏的办法(汗)，于是只有打开展示台按了一下Reset……当然会场上提供的可能只是试玩机、试玩版游戏和Beta版菜单，我想最终成品进入游戏的方式应该不至于如此复杂吧。【秦坦 提供】



今年3月7日的GDC大会上，微软正式公布了下一代游戏开发工具XNA Studios，这是一套基于Visual Studio Team System的团队开发工具。当时的演讲者正是微软副总裁兼XNA Studios团队首席架构师的J Allard。X360的开发环境很优秀，但系统菜单确实是史上最复杂的。

LAND WALKER载人双足机器人



相信大家都曾梦想过驾驶机器人在战场上一边闪着NT一边战斗(众编：你那叫妄想！)，而日本人作为MS的“娘家人”，自然更是热衷于这方面的尝试。最近日本的一家以生产、制造农用机械的公司神原机械有限公司对外公布了他们自行研究制造的载人双足机器人“LAND WALKER”。



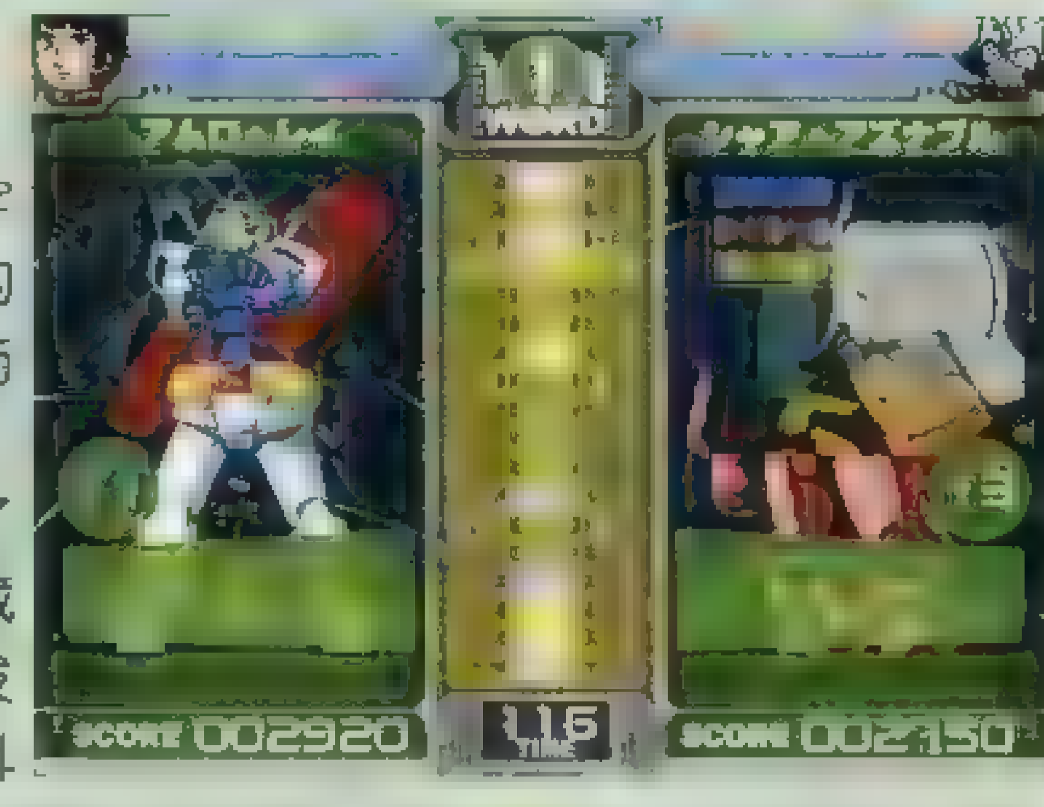
虽然被称做“机器人”但正如官方所说“只是个大玩具”，厂商希望在不久的将来能够出现机器人的对战比赛。LAND WALKER全高3.4米，重1000公斤，配备有一台4冲程汽油发动机以及专用电池。驾驶员在驾驶舱中可以控制前后左右4方向的平移，时速为每小时1.5公里，(比一般人走路还慢！)而装备在驾驶舱两侧的“武器”其实是能够发射专用塑料弹的空气枪，射程为30米，目前LAND WALKER采取提前预约的形式生产，售价为3600万日元！(看来无论是追求梦想还是妄想都要付出昂贵的代价呀……)【十六夜 提供】

机动战士高达 战斗打字游戏



日本厂商Media-kite不久前宣布，将于11月11日在PC平台上推出新的打字游戏《机动战士高达 战斗打字游戏》。该游戏所对应的系统为WINDOWS 2000/XP。该作是以剧场版《机动战士高达》为蓝本而制作的。游戏以各个原著角色搭乘MS进行战斗时的战斗台词为着眼点，随着战斗状况的变化，各个角色的反应和台词也会发生变化。而玩家所要做的，就是将这些角色所说的台词一一打出来。打字的速度越快、成功率越高的一方就能够获得战斗的胜利。

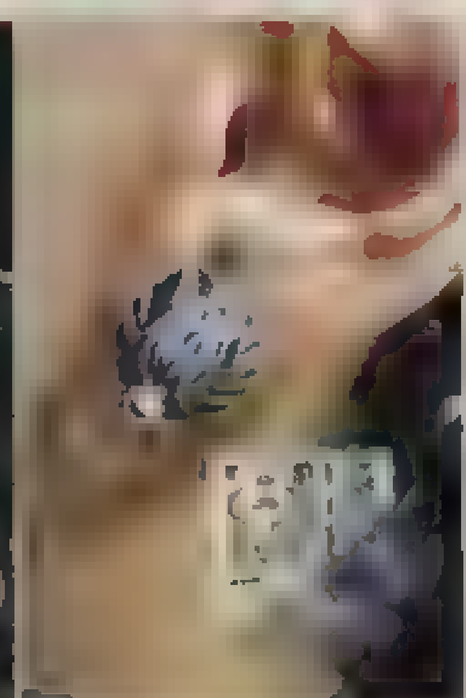
游戏分有数个模式，其中故事模式采用了以播放动画来描述故事的形式进行，一共有10个关卡，每完成一关后就能够欣赏到与原著相同的高素质动画了；而自用模式中，玩家可以任意选择阿姆罗、夏亚等共计8名角色进行打字对战。与故事模式不同的是，角色的台词等内容会与故事模式截然不同。



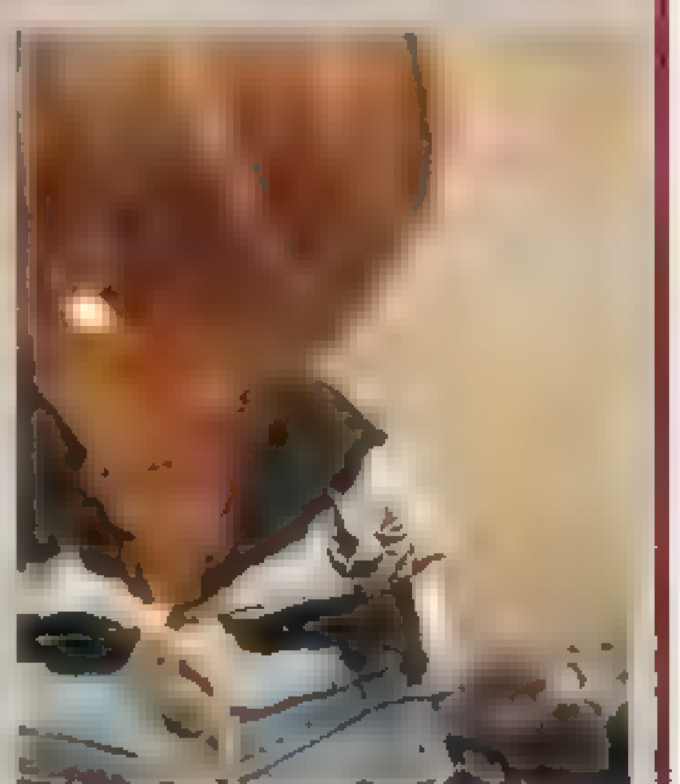
此外，游戏中还收录了100张壁纸、特殊台词等隐藏要素，甚至还能够与已经发售了的《机动战士Z高达 战斗打字游戏》以及即将于12月发售的《机动战士高达SEED DESTINY 打字游戏》一起进行不同角色之间的联机对战，实在令人激动！各位有条件购买到本作的高达FANS，如果你们对打字游戏也抱有兴趣的话，不妨试试这款高达的另类新作吧。不过游戏售价为7800日元，稍微有些贵了。(合人民币500多元)【沙罗 提供】

《FFVIIAC》周边本土化





相信大家拿到本期的UCG时，已经把那部传说中的动画大片《最终幻想VII 再临之子》看烂了吧？除却让人眼花缭乱的打斗场面外，主角克劳德的那身行头，特别是他左腕前佩带的那个狼头标志一定给大家留下了深刻印象？虽然Square Einx官方早已公开发售了这枚云狼徽章从戒指到耳环的各种周边，无奈昂贵的价格(一枚耳钉折合人民币400元)及十分不方便的购买渠道让许多喜欢它的朋友只能望"狼"兴叹。现在这个问题可以不用担心了，在国内众多狂热FANS的仔细研究下，已经出现了"同人版"的云狼徽章和耳环，与官方相比，"同人版"的材料采用比较便宜的玻璃钢，然后由工厂电镀藏银附于外表，尺寸略小于官方，不过从外形来看完全堪比官方版本！目前这些周边已经在淘宝网上开始贩卖，有兴趣的朋友可以搜索关键词"云狼"查看。(图片提供：凌波子)【雨滴 提供】

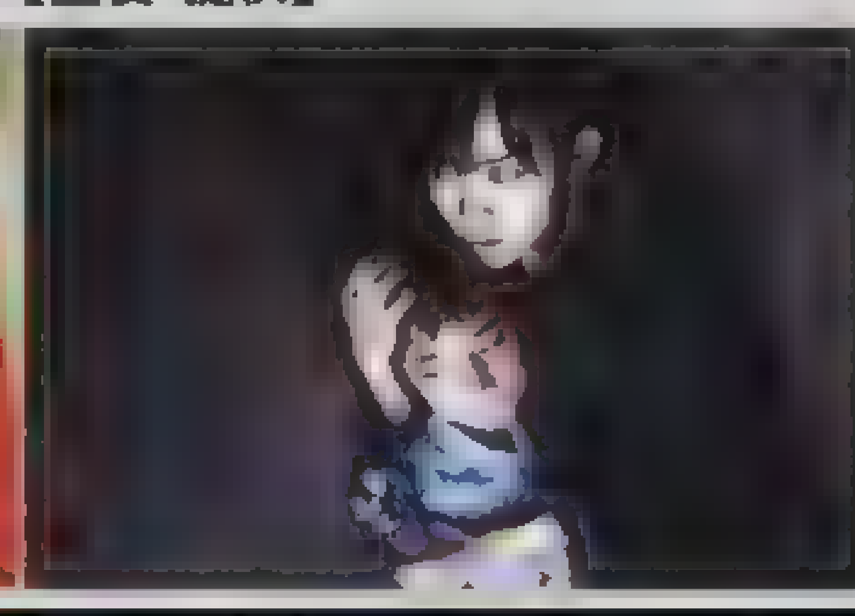


《死魂曲》电影发布会

SCE的恐怖游戏《死魂曲》的电视广告在日本播出时曾经因为过于恐怖而遭到禁播，在当时成为人们广泛讨论的话题。《死魂曲》的恐怖题材也引起了电影公司的兴趣。目前正在拍摄中的《死魂曲 Forbidden Siren》即将于2006年2月11日上映，即游戏版上市的同一天。

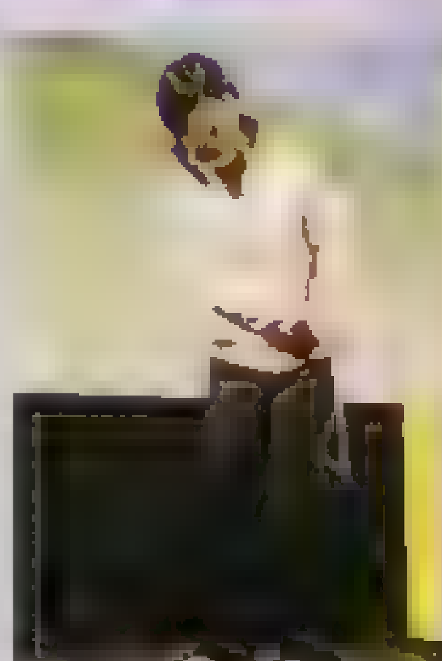
有趣的是，最近东宝公司为本片召开的新闻发布会是在一个地下礼拜堂中举办的，为的是营造出独特的恐怖氛围。本片以《死魂曲2》的游戏世界观为基础，讲述了18岁的少女天本由贵一(由市川由衣扮演)家搬到夜间岛后发生的恐怖事件。虽然有着相同的世界观，本片的剧情与游戏版是完全不同的，惟一一个相同的角色是身着红衣的神秘少女，她的扮演者是高桥真唯。本片的剧本制作是《寂静岭》的剧本作者外山圭一郎。不过虽然剧情上与游戏联系不大，但为了体现游戏的特点，游戏版的工作人员全程参与了本片的拍摄，游戏中的幻视系统也会在本片中体现出来。至于其拍摄地点则是与夜见岛十分相似的八丈岛。【星夜 提供】





与职业选手一决胜负

10月22日～30日，在日本的秋叶原会展中心礼堂举办了一场别开生面的秋叶原娱乐祭典。其中，在10月24日由SCEJ主办的PSP版《大众高尔夫》就请到了日本的人气女子高尔夫球选手古闲美保来与玩家对战。这不失为一种非常有效的宣传手段。"我玩《大众高尔夫》已经差不多有一年了，我觉得它将游戏与真实的结合尺度拿捏得很棒，我所使用的角色是ミユウ，请大家多多指教。"古闲美保向参加本次EVENT的所有玩家介绍自己。在所有的4场比赛中，古闲美保取得了2胜2平的成绩，保持不败，获得了玩家们热情的掌声鼓励。值得一提的是，日本著名的乒乓球选手，曾经参加过4届奥运会的松下浩二乱入对战，以其绝佳的击中力和手感一度给古闲美保制造了不小的麻烦，不过最终还是败在MM的杆下。【阿迪 提供】



▲古闲美保在会场内即兴演示挥杆动作，尽显职业选手风范。



▲松下浩二，日本著名乒乓球选手，曾多次获得日本国内的单双打冠军。

疯狂！"粉碎次世代主机计划"始动！

将购买的次世代主机在店内当场砸个粉碎的"粉碎次世代主机计划"最近正式开始了！目前"粉碎革命计划(Smash My Revolution)"、粉碎PS3计划(Smash My Playstation3)"和"粉碎Xbox360计划(Smash My Xbox360)"的官方网站已经开通，并正在为在网上订购这些次世代主机而进行募捐。至截稿日为止，革命的募捐目标是350美元，还差245美元；PS3的募捐目标是400美元，还差367美元；Xbox360的募捐目标是430美元，还差260美元。

此次的"粉碎次世代主机计划"是"粉碎iPod计划(Smash My iPod)"的后续计划。"粉碎iPod计划"是一位加拿大学生完成的，他已经在当地的苹果专卖店将iPod粉碎(如图)。他本人表示："这只是为了自己的兴趣，也是为让其他人开心才这样做的。并不是表示对苹果公司的不满。"【levelup 风间仁 提供】



▲iPod被粉碎后的照片。



Q 胜负师好，最近看到NDS上的《恶魔城》，小弟想起了以前玩GBA时的《晓月》至今尚未完美通关，在此想请教一下。①怪物图鉴中还有91号、103号、106号、111号、112号没找到，请问它们在什么地方？②有一个地方被黑雾挡住了无法通过，应该如何是好？希望能解答一下，谢谢！【天津 刘京】

A **阿修罗** 91号アラストール，103号デーモンロード，106号シャドウナイト，111和112号无魂，它们都会在混沌区域中出现。你需要做的是带着フレイムデーモン、サキュバス以及おおこうもり这3个魂前往恶魔城最上阶与グラハム决战，战胜以后发生剧情，这样就可以进入忘却的庭园中的黑气门了。进入后需要先和尤利乌斯交战，然后就能进入最后的区域混沌。由于你还没有进入混沌区域，所以漏掉了只会在混沌中出现的那几种敌人。

Q 本问题为手机短信提问，手机号为137XXXX7729的广州玩家请问纱迦：《真·三国无双4 猛将传》的研究还没写出头饰的拿法和修罗模式中自创武将的资料，请补充一下！

A **纱迦** ①拿到一套服装之后，作为服装一部分的头饰也会自动入手，只是某些服装是没有头饰的。服装的拿法则参照攻略即可。②修罗模式中自创武将的能力视玩家选择谁的动作而定。当自创武将为部下时，其属性是自创造时随机决定的，其战场技能为觉醒。当自创武将为NPC时，会在指定事件中按性别和声音随机登场。比如村落相关的事件中只会出现男性·热血的自创武将，由于篇幅关系没有登出具体对应关系，还望各位读者谅解。

Q 胜哥，我有两个算是比较生僻的问题，一直没找到正确答案，所以想请教一下：①我用60元买了个Xbox组装8M记忆卡，发现里面可用容量才502区块，像《零 红蝶》的记录就要2000多区块，根本不可能与朋友进行记录交流。而且有些游戏记录才几个区块却不能复制到记忆卡中，请问这是怎么回事啊？我是不是上当了啊？②我用300元买了一个"PS2原装32M记忆卡"，但我身边认识的人都说从没听说过索尼推出过大容量的PS2记忆卡，请问真的有PS2原装黑色32M记忆卡吗？300元这个价格是否合理？另外，我从那个记忆卡的外形和包装上看不出破绽来，它与普通8M黑色记忆卡完全一样，就是8M变成了32M，里面的容量也的的确确有319998KB。以上问题千万要回答啊！拜托了！【厦门 曾俊海】

A **胜负师** ①Xbox记忆卡的容量的确就是502区块，但是Xbox的记忆卡因为主机本体的硬盘记忆功能而使其作用被大幅弱化，而且有不少Xbox游戏的记忆的确是不能拷贝的，比如《死或生 极限沙滩排球》和《忍者龙剑传》。可能是因为很多游戏对应Xbox LIVE，如果记忆可以任意拷贝，就会出现各种问题，如游戏的公平性、付费内容得不到保障等等。不过这方面我没有深入研究过，不知道能不能用一些DIY的方法进行记录的拷贝。②根据SCEI的官方资料，索尼一共推出过9种颜色的原装PS2记忆卡，（限定版图案的记忆卡除外）但这些记忆卡的容量都是8M，迄今为止索尼官方并没有推出过所谓的大容量记忆卡。所以基本上可以肯定你所购买的32M记忆卡并非原装，300元的价格高了些。当然，记忆卡主要看质量，能正常使用、记忆不会无故损坏或丢失才是最重要的。

Q 各位小编，你们好，我有几个问题想问一下。①70000型的PS2如果玩2个小时以上是不是会烧机啊？因为我当时买的时候BOSS叫我玩1小时休息15分钟，所以我一直没有连续玩很长时间。②我还想问一下阿迪和GOUKI，在《WE9》中，433是不是还是最强的阵型啊？至少我个人是这样认为的。【上海 优雨】

A **胜负师** ①70000型推出早期因为芯片不成熟，的确有烧机传言，但BOSS叫你玩1小时休息15分钟应该不是出于这个原因吧。连续长时间打机首先对视力不好，更重要的是总是坐着不动对健康也会有影响。某些小编已经出现"亚健康"状态了，这都是历史的教训啊！不知道是你联想有误，还是BOSS以烧机为由，让你养成良好的游戏习惯，如果是后者的话，我只能说："多好的人哪，真是用心良苦啊！"②第二个问题我专门问了一下阿迪，以他现在对于《WE9》的理解，他个人认为，从某种意义上来说，433阵形是比较占游戏系统优势的阵形，但"最强"一说可谓仁者见仁、智者见智，就像格斗游戏中使用率不高的偏门角色，也有人用得很强，强弱具体还是体现在使用者身上的。

Q 胜哥，我是一名标准的《铁拳》FAN，以前看你写的《铁拳5》攻略，感到受益匪浅，在与朋友的不断对战中，水平也在一天天提高，觉得很有成就感哩，呵呵！因为看了斗剧的关系，所以我最近开始练史蒂夫了，我知道这个角色的招式性能很强，但是却怎么也用不好，和朋友对战时总是有力不从心的感觉，请问如何才能快速提高？还有就是我听说史蒂夫有无限连技，因为3D格斗游戏里有无限连是比较少的，所以我想请问一下这无限连是怎么发的？【北京 风间】

A **胜负师** 因为篇幅关系，具体技巧就不多介绍了。我想说的是史蒂夫是《铁拳5》中公认的S级角色，招式速度快、破绽小且威力不俗，COUNTER(破招)时效果多，结合墙壁易形成大威力连续技。但想用好这样的角色还是需要一步步来，先从熟悉招式性能开始。史蒂夫的招比较碎，但这些招之间的有效连携可以让史蒂夫总是处于有利位置，将对手逼至版边的话更能体现其优势。你现在可能是刚开始练新的角色，在技战术上尚未成形，还需要一个逐步适应的过程，所以请不要操之过急。史蒂夫的无限连技是这样的：LK进架构后按住LK，再按LP LP，只要能击中对手侧面，就会使其出现超长的硬直状态，对手并不会被打飞，在史蒂夫自动靠近对手后，再按住LK后出LP LP，如此反复连用4次即可将对手满血击毙，极为霸道。一般高手对决时此招是禁用的，或是命中一次之后只用一般的连续技追打。在即将推出的《铁拳5 暗之复苏》中，这一无限连已得到修正，不再成立。

Q 猫太，你好啊！小弟我最近在玩《钢之炼金术师3 继承神明的少女》，且已将故事模式通关了一遍，但是2P模式中的三名隐藏角色总是不能使用，究竟要怎样才能出现啊？请帮小弟解答！【湛江 Skye】

A **猫太** 游戏的隐藏角色需要玩家在流程中达成一定的条件才会在2P模式中出现，而可以加入的隐藏角色一共有4名，下面罗列一下4名隐藏角色的加入方法：

①ホークアイ：在第一次目睹ホークアイ中尉与オカマ战斗的地方会得到道具"シンプルなピアス"，把它交给教会中的ソフィ便可使用。

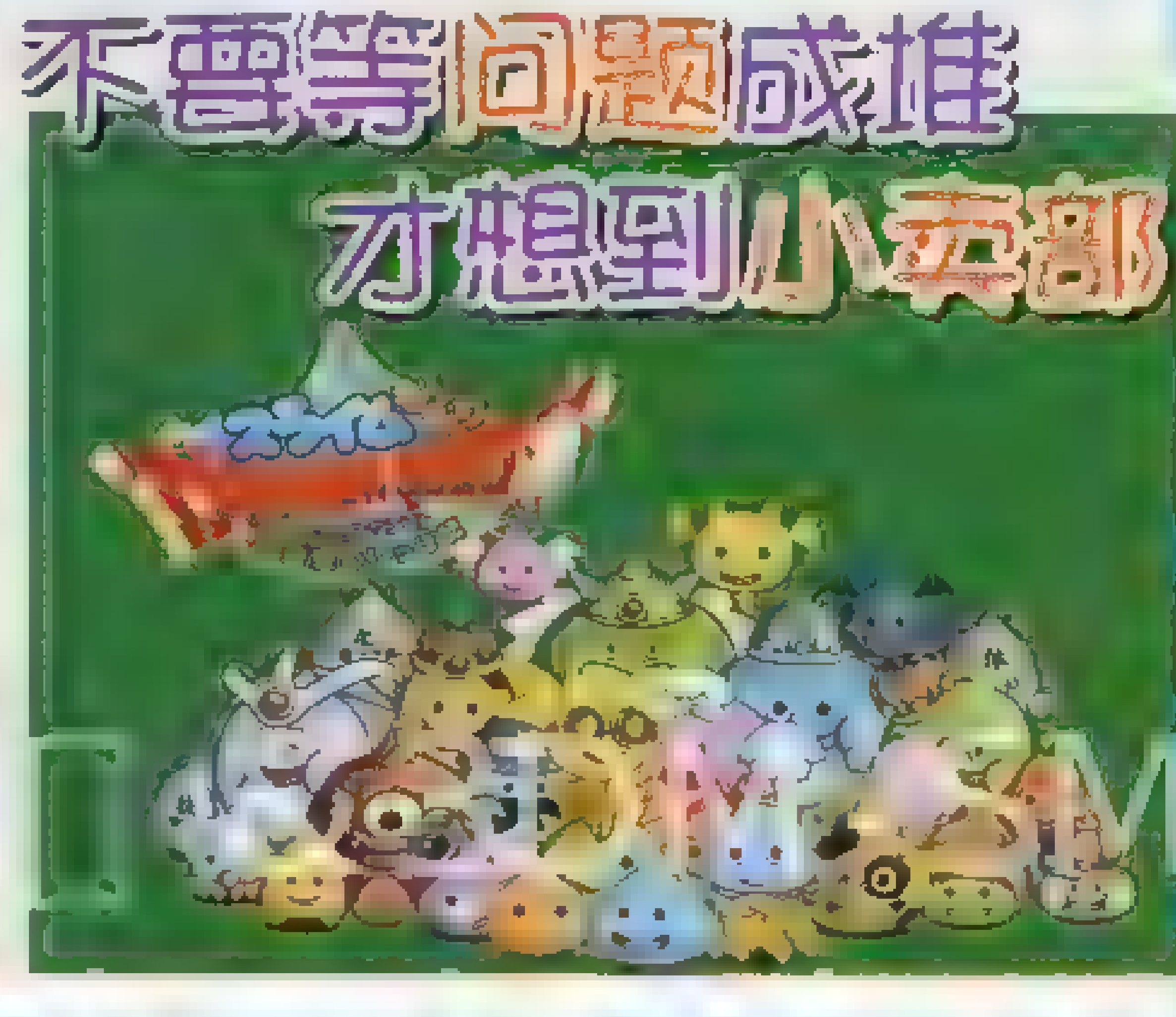
②アームストロング：在アームストロング少佐曾经战斗过的地方可获取道具"おそろいのヒゲ"，把它交给教会中的ソフィ便可使用。

③マスタング：在マスタング大佐曾经战斗过的地方可获取道具"女たらしの手账"，把它交给教会中的ソフィ便可使用。

④パンツエド：在第6章逃脱之时的最初位置的边上能找到这位隐藏角色。

Q 胜哥你好，小弟想问一些游戏的问题。①《高达SEED DESTINY》里史黛拉的黑色巨大高达（背上带个像龟壳一样的东西）能收到吗？②《天诛 红》里彩女的最后两件服装怎么才能取得？③《女忍》里霸水的特殊服装又该怎样才能拿到？【余桂璐】

A **胜负师** ①你所说的那个史黛拉的机体是可以收到的。方法和收其他机体基本相同，就是在打败机体时有一定几率会出现该机体的设计图，取得后便可选择此机体了。可能是你运气不佳，打倒机体后没有出现设计图，多打几次应该就可以了。②那两件服装需要打通全BOSS战的那个模式，通过之后就可以取得了。③翡水的滑轮少女装取得条件为收集分布在3个难度中的全部88枚胧币，这是个相当浩大的工程，余读者要多多加油了。



邪魔院

❖ 体会异国文化的魅力 ❖

闲聊日语

作者：张宏

逐渐缩小的日语性别差异


■喜多川歌麿《歌撰恋之部 物思恋》

以前我们说过日语中存在着性别差异，即日本男性与女性在讲日语时，由于使用不同的助词所形成的差异。比如下面两句话，意思都是“我不明白”，但第一句很明显是男人说的，第二句很明显是女人说的。

①男人：分（わ）からないよ。

②女人：分からないわ。

但下面两句话，意思都是“我一个人也能回去，没问题”，却有点问题，这是因为第一句话除了男人可以说之外，女人（特别是中、老年妇女）也可以说，所以将这句话划分为男性用语有些不妥。

①男人：一人（ひとり）で帰（かえ）るから大丈夫（だいじょうぶ）だよ。（我一个人就可以回去，没关系。）

②女人：一人で帰るから大丈夫よ。

写到这里，笔者想起了NHK曾经做过的一个实验。NHK的一个记者带着隐藏的微型话筒去一家商店，将一男一女两个顾客的对话录音，然后写在纸上（内容如下），然后请观众判断谁是男的，谁是女的。没想到实验结果分歧很大，有些观众认为A男B女，也有些观众认为A女B男，意见不能统一。（实际情况是A男B女。）

A：ねえ、これどう思（おも）う？似合（にあ）うかな？（这个怎么样？合适吗？）

B：どれ、ウーン、それよりこっちのほうがいいと思うけどな。（哪个？恩……我觉得这个好点。）

A：そうね。この柄（がら）、ちょっと変（か）わっているけど。（是吗？但这个款式有点奇怪啊。）

B：ウーン、似合う、似合う。こういうのあんまりないよ。（合适，合适，而且这款式你也没有。）

A：ウーン、でも、これ高（たか）いんじゃない？（但是不是太贵了？）

B：いや、今（いま）こんなもんよ。（不啊，现在才卖这么一点。）

A：じゃ、思いきって買（か）うか。（那我就买了。）

B：そうすれば、ボーナス出（で）たんだし。（这样还有优惠呢。）

由此我们可以看出，日语虽然存在性别差异但随着时代的发展，特别是女权主义思想、男女平等思想的影响，这种性别差异越来越小，女性用语正在逐渐“男性化”或“中性化”。所以笔者认为，一般情况下，没有必要特别强调日语的性别差异，这已经不是一个很重要的问题了。

主持人邪魔天使的随笔


■《灵魂能力III》艾薇

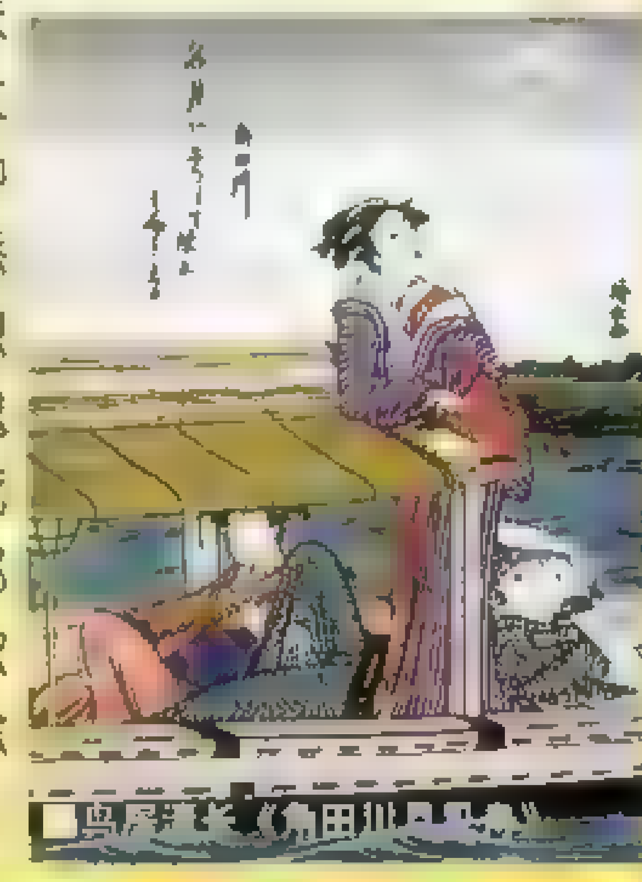
本期小邪的关键词就是“GUNDAM MK II Ver.2.0”！这是BANDAI针对剧场版《机动战士Z高达》而新推出的MG版GUNDAM MK II第二版，采用了PG版的技术，让这款新的MK II的可动范围大大增加，而据宣传该款模型的可动范围甚至达到了PG版Strike Gundam的水准！所以在推出后小邪毫不犹豫就入手了，虽然等了近一个礼拜，但个人觉得非常值！在此向所有喜欢高达模型的读者强烈推荐！另外，12月会出一款ZETA GUNDAM Ver.2.0，呵呵，看来BANDAI的抢钱计划是一波接一波啊。

《灵魂能力III》不愧是神一样的作品，里面的人设简直可以用惊天地、泣鬼神来形容，特别是这一作里洛克的回归让我感动得都快流泪了。

东瀛风采

浮世绘是江户时代（1603～1876年）发展起来的一种绘画技术，其中大部分是以板画的形式普及的。17世纪后期，菱川师宣将木板画作为一种绘画风格将其从板画中独立了出来，从而形成了浮世绘。当时只有一种墨色，到了18世纪中叶，铃木春信研究出了彩色印刷，这样才使得浮世绘多姿多彩起来。浮世绘的主题一般为美女、歌舞伎、相扑等人物为主，除此之外还有表现风景和平民生活的浮世绘。浮世绘中以喜多川歌麿的美人图、东洲斋写乐的歌舞伎图、葛饰北斋的风景画尤为有名。另外，浮世绘的绘画技巧对以梵高为代表的法国印象派画风有很大影响。游戏中我们最熟悉的浮世绘想必就是《侍魂3》干两狂死郎背后的那幅巨大的歌舞伎浮世绘了吧。





经典台词欣赏

讲述被命运捉弄的人的故事

私（わたし）の寝室（しんしつ）には死（し）が座（すわ）っている。そしてわたしが座るところにはどこにでも死がいる。

——watashi no shinshitsu niwa shi ga suwatteiru。soshite watashi ga suwarutokoro niwa dokonidemo shi ga iru。

——死亡就坐在我的卧室，而且不管我坐在哪儿，死亡都与我同在。

这原本是《基伽美什叙事诗》中的一句话，但在《灵魂能力III》的官方设定中这句话是用来形容阿斯塔洛斯的。在故事里，这个强大的人偶最想打败的人是“白色巨人”（罗洛克），因为他是基于这个人而制造出来的，他觉得打败了白色巨人自己就不会是一个木偶，就会成为独一无二的存在。虽然阿斯塔洛斯残忍、强大、无所畏惧，但其实他这种想法却反映了他想成为一个真正的“人”的愿望，尽管他自己似乎并没有察觉到这一点……


■《灵魂能力III》阿斯塔洛斯

秘密花园

一起来分享UCG的秘密画卷!

主题:Capcom

SOUL走了，但他一手灌溉栽培起来的秘密花园却不会离我们远去。从本期开始，UCG诸位小编将继承SOUL的"遗志"，每期将自己珍藏的美图奉献给大家。本期卡伦所献上的便是以Capcom游戏为主题的插画，希望还能令各位感到满意吧。



虽然玩过《机甲战士》的朋友并不多，但通过Capcom推出的一系列乱斗游戏，玩家应该对本作中的几位主要角色并不怎么陌生。



你能认出来在这幅插图中共出现了Capcom哪些游戏的哪些人物吗？相信这并不是一个简单的题目……



广告牌上的莫妮卡看起来还真有几分化妆品模特的样子，不过为什么下面的绝大多数人都对这位美女熟视无睹呢?



"《恶魔战士》系列"中的诸位恶魔在变成这副样子后大概会招得不少女孩子的喜爱吧。

Capcom的官方贺年卡，感觉倒是带有几分中国风味，不过右上角的隆为何好像显得有些郁闷呢?





这是Capcom为自己的DC游戏所做的广告用插画，不过以现在的眼光来看的话，大概没有多少人会认为这幅画与DC有关了吧……



《街头霸王EX》的攻略本插图，看来左列的五位战士似乎都对自己的同伴有着非常强的抵触心理嘛。



《星际悍将》是Capcom由街机移植到PS上的格斗游戏，当时也是吸引了不少玩家的注意力的。



来自于《龙与地下城》中的女孩，新玩家大概很难相信Capcom还出过这种奇幻风格的游戏吧。

3DM-SMV
www.plumbook.cn

UCG彩信谍报—最新最快的游戏简报

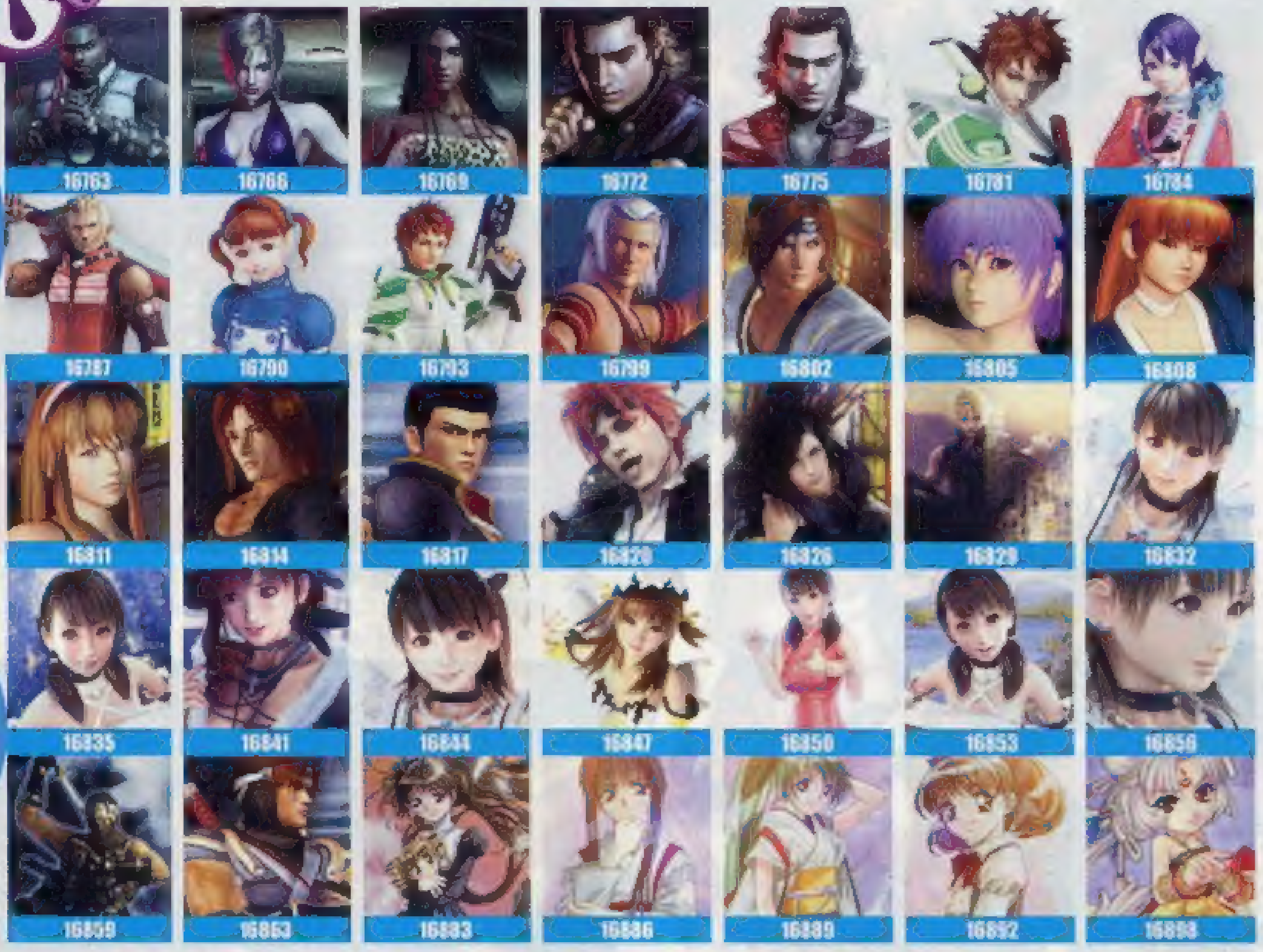
- 抢先获取第一手详细的游戏情报！
- 小编精心准备的购买推荐度参考！
- 网罗全部的超级大作及二线作品！
- 缤纷下载精品手机游戏图片铃音！

每月 8～12 期精品游戏资讯仅需 10 元发送短信“DB”到 8002298 即可定购

MOBILE ZONE

互动短信俱乐部

图铃随意当



精彩图铃 任你下载

编辑短信“UCG”发送到8002601定制图铃大杂烩，包月15元，您就可以超值无限下载我们为您提供的图片和铃音，不限条数也不会再单独收取任何费用，让你轻松成为酷炫先锋。超值精彩就在眼前，还不快快下手～～！同时可以享受3天的免费使用时间哦～～

UCG图铃专区还为您准备了更多的图片铃音，并且每月更新，请登陆 http://ucg.shenme.net/ 下载，同样免费不限量，更方便更快捷。

下载方法：编辑短信UCG＋图片编号（例如：“UCG15916”）到8002601，轻松获得～～

图铃下载小贴士

每张图片，每个铃音都为不同型号的手机量身打造。如果您下载的图片尺寸或者铃音和弦效果与您的手机型号不符合，请您登陆UCG图铃专区：http://ucg.shenme.net/ 选择您的手机型号，以后再通过短信下载杂志上图片时，就会按照您之前选定的型号下发，免去您每次下载都要选择机型的麻烦。



飞线互动 SHARE FREEDOM

飞线互动客服电话：010－85861899

读者推荐铃声

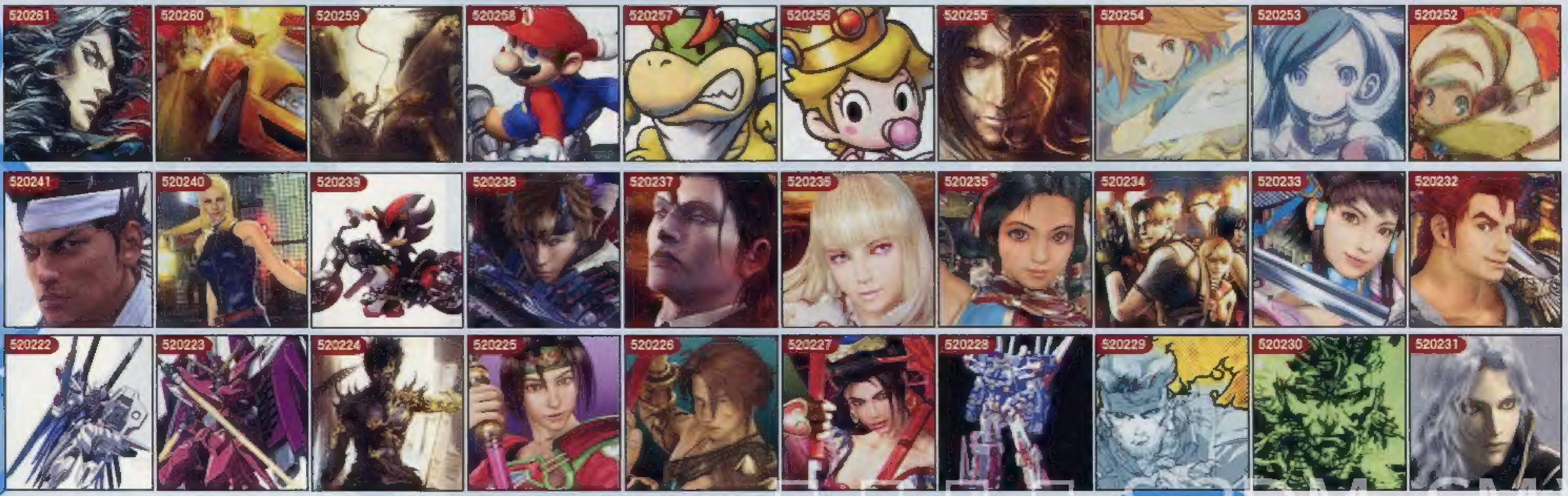
《最终幻想VII》农场音乐	《最终幻想VII》战斗音乐2	《莎木》插曲愿望	《恶魔城》主题音乐
发送 211811 到 335598	发送 211815 到 335598	发送 211814 到 335598	发送 211816 到 335598

空中网 KongZhong.com 手机·娱乐·生活

读者人气手机图片

温馨提示

参加“一句话评刊”、“短信排行榜”、“Gamehalo有奖问答”的读者有机会得到精美纪念品，而定制“短信新闻”的读者更可以得到每月抽选大奖的机会。另外，在下载图片前一定要确认自己的手机是否开通了GPRS（GPRS可以在当地的营业厅、移动网站或拔打1860开通）确保输入的代码无误和检查自己的手机是否支持MMS的彩信。而在下载铃声前除了要确认开通GPRS与否外，还要确保自己的手机支持和弦铃声。读者在发送了代码到3355后会收到一条询问手机型号的信息，记得要回复正确的数字哦！没有收到铃声或者图片是不会被收取下载费用的！为了让读者在下载图片和铃声的过程中更加畅通，原游戏图片和铃声下载的发送号码更换成335598，原号码3355已经停止使用，以后玩家在下载时就要注意了哦！图片和铃声的下载方法是：发送各代码到335598。（下载每首铃声或每张图片资费2元）



◆ 图片下载和铃声下载暂时只支持中国移动的彩信服务 ◆空中网技术支持的客服热线：010－68083018

www.plumbook.cn

北京艺隆聚兴游戏服务中心（原瑞明兴隆）

本月特价：PSP 超 豪华版　WWW.16177.com

（PSP 豪华版一台+原装 2G 记忆棒+原装贴膜+多款游戏+USB 线一条）2730 元

邮购　维修　回收

本服务中心面向全国大量按市价 60%－80%高价回收，代卖二手游戏机及原版游戏软件，也可以以旧换旧，以旧换新。高价回收贴换NGC、PS2、PSone、DC、GBA、GBC、GB、WSC、NGP及正版软件。本店有大量NGC、XBOX、PS2正版游戏，详情请电询！

PSP 日版陶瓷白 1890 元 其它版本请电询！ 50 元起PSP游戏 够价贴换

PSP 原装行货 512M／1G 记忆棒 375／690 元

GBA-SP+690 元 贴换 全新NDS 银色：1050 元 彩色：1070 元

50 元NDS 游戏特价贴换

神游GBM 680 元

神游GBA-SP 650 元

送游戏　神游IDS 全套 1250 元

PStwo 1250 元

PS II +690 元 贴换 全新PStwo70000 系列主机

PS2 50009 型中国版（含原装支架）1480 元

PS2 50009 型(套装)（双手柄+记忆卡+支架+送游戏）1890 元

XBOX 360 预定中……

XBOX 台版（单机配） 1350 元

XBOX 主机(港版)单机配 1450 元

XBOX 港版(蓝色限定)含原手柄、正版光环 2 1655 元

NGC 单机配(美) 890 元

NGC 韩版 880 元

PS2 回收 550－780 元、PS 回收 110－180 元、DC 回收 110－180 元、NGC 回收 350－530 元、XBOX 回收 550－780 元、GBA 回收 180－240 元、GBA-SP 回收 320－380 元、GBC 回收 100－180 元、GB 黑机回收 50－80 元

PSP 正版盘		NBA	330/10	三国V（中）	345/10	大合奏	350/10	化解危机 2	170/10	RS 摩托（9成新）	150/10	生化危机 4（美版）	450/10
VR 网球	340/10	电车 GO	325/10	永恒传说	325/10	玛丽奥 64DS	265/10	封神演义 2	260/10	刀魂 2（9成新）	150/10	海贼王 3（9成新）	150/10
战国封神传	340/10	波波罗物语	335/10	NDS 正版卡		瓦里奥制造	320/10	剑岛球会	150/10	生与死 2（加强版）（9成新）	120/10	红侠乔伊（9成新）	150/10
天地之门（中）	350/10	炼狱	290/10	火影 RPG2	350/10	愿为你而死	320/10	合金装备 实神（9成新）	210/10	忍者突袭（9成新）	150/10	梦幻之星 1+2（美版）（9成新）	230/10
星际战士	350/10	苍穹之巨龙	335/10	恶魔城	350/10	天堂救太	199/10	代号：维罗尼卡（9成新）	220/10	合金装备 2（9成新）	130/10	NBA 2003（美）（9成新）	150/10
天诛之忍大全	350/10	极品飞车	335/10	路娜	340/10	钻地先生	320/10	最终幻想 2（日版）（9成新）	590/10	第 2 次机器人大战α（9成新）	270/10	极品飞车（美）（9成新）	170/10
战国	350/10	新天魔境之混沌时代 4	340/10	触摸卡比	350/10	PS2 正版盘		最终幻想 2（国际版）（9成新）	160/10	铁拳 4（9成新）	150/10	索尼克 DX（美）（9成新）	190/10
实况 9	350/10			星战前传 3	350/10	铁拳	190/10	鬼屋外传（9成新）	90/10	机动战士（联邦对吉翁）（9成新）	230/10	超级明星大乱斗（美）（9成新）	270/10
吉连舒适	360/10	真三国无双	355/10	一笔吃豆	340/10	双心	150/10	寂静岭 2（9成新）	150/10	DC 正版盘		红侠乔易（美）（9成新）	150/10
龙战士 3	350/10	山脊赛车	335/10	任天狗	340/10	妖精战士 3	180/10	鬼武者（9成新）	210/10	莎木	180/10	炸弹人（美）（9成新）	150/10
街头篮球	350/10	合金装备	335/10	火影忍者 3	340/10	第 2 次机战α（9成新）	270/10	鬼武者 2（9成新）	180/10	莎木 II	280/10	生化 1	299/10
英雄传说朱红之泪	350/10	恶魔战士	325/10	侏罗英雄	350/10	龙背上的骑士（9成新）	230/10	VR 战士 4（9成新）	150/10	代号：维罗尼卡	180/10	生化 0	199/10
死神	345/10	大众高尔夫	335/10	牧场物语	350/10	天诛 3（9成新）	190/10	VR 战士 4（进化版）（9成新）	190/10	樱大战 3	95/10	生化危机 3（9成新）	190/10
FIFA 足球	350/10	妖精 P	335/10	高达 G 世纪	390/10	三国无双 3	190/10	铁甲钢心 3（9成新）	180/10	樱大战 4	150/10	生化危机 1（9成新）	240/10
音乐方块	290/10	泡泡龙	285/10	网球王子 2005	420/10	SNK VS capcom2	190/10	战斗封神（9成新）	180/10	NGC 正版盘		生化危机 0（9成新）	180/10
刀锋兄弟会（美）	355/10	南梦宫博物馆	285/10	比卡丘赛跑	320/10	枪弹生化危机	180/10	王者之心（9成新）	190/10	生化危机 4（9成新）	299/10	塞尔达（9成新）	170/10

机战 OG（9成新）	390/10
阳光玛丽奥（9成新）	150/10
银河战士	150/10
兰色风暴	100/10
XBOX 正版盘	
红海	190/10
细胞分裂（中文）	230/10
星战旧共和国勇士	190/10
哥谭赛车	130/10
刀魂 2	150/10
生或死沙滩排球	230/10
忍者龙剑传	270/10
生与死 3（日版）	198/10
王牌飞行员	150/10
世界街头赛车 2	150/10
魔牙晨	150/10
光环	150/10

二手机专卖区（主机邮费 35 元，掌机邮费 20 元）

二手 PS2 主机 39001／30001／30000／30006＋双振动手柄＋10 款游戏＋AV 线＋电源	990 元
二手 PS2 主机 50001／50002／50006／70007＋双振动手柄＋10 款游戏＋AV 线＋电源	1050 元
二手 XBOX 主机美版／日版／港版＋双振动手柄＋10 款游戏＋AV 线＋电源	1030 元
二手 NGC 主机美版／日版＋原装振动手柄＋AV 线＋电源＋正版游戏（任选一张）＋原装记忆卡	830 元
二手 GBA－SP 主机美版／日版／港版＋原装电池＋原装充电器＋电源＋游戏卡（任选一盘）	550 元
二手 GBA 主机美版／日版／港版＋原装电池＋原装充电器＋电源＋游戏卡（任选一盘）	380 元
二手 GBC 主机美版／日版／港版＋原装电池＋原装充电器＋电源＋游戏卡（任选一盘）	280 元
二手 NDS 主机＋原版卡	950 元
二手 GB 黑机美版／日版／港版＋原装电池＋原装充电器＋电源＋游戏卡（任选一盘）	150 元
二手 DC 美版／日版／亚洲版＋双手柄＋AV 线＋电源＋原装记忆卡＋原装振动包＋游戏 10 款	350 元
二手 PS 主机 5501／7501／9002＋双手柄＋AV 线＋电源＋原装记忆卡＋游戏 10 款	280 元
二手 PSone 主机美／日／双版＋原屏＋双手柄＋AV 线＋电源＋原装记忆卡＋游戏 10 款　680／单机	380 元
二手土星主机美／日／亚版＋双手柄＋AV 线＋电源＋原装记忆卡＋游戏 10 款	270 元
二手日版原装 SFC 超任主机＋手柄＋电源＋原装卡带一盘	255 元
二手 PC－E 加强版（附原版盘、原版卡）全套	455 元

GBA4M 记忆棒 28 元　GBA8M 记忆棒 55 元　GBA 月光宝盒（记忆棒和金手指）4M／8M 55/65 元　PS2、XBOX、GBA、NGC、GBA－SP、DC、PSone 配件

新品介绍

PSP 索尼 512M 记忆棒	390 元
PSP 索尼 1G 记忆棒	580 元
PSP 索尼 2G 记忆棒	980 元
PSP SANDISK 原装 1G 黑色记忆棒	730 元
PSP 网络连接线	25 元
PSP 大容量电池包	150 元
PSP 原装穿拉机盒	350 元
PSP 普通机盒	75 元
PS2 原装摄像头	275 元
PS2 原装 modem	345 元
GBA 原装背光灯	110 元
PS2 原装太鼓达人专用鼓	430 元
京王子太鼓达人专用鼓	150 元
PSP 专用金属盒	75 元
PSP 原装 HORI	75 元
京王子 PSP 保护套	25 元
NDS 京王子保护套	25 元
NDS 多彩贴纸	25 元
PS2 HORI 原装手柄（含耳机）	330 元

GBA 配件	价格／邮费
GBA 充电器＋电源	29/5
GBA 对战线（2 条）	10/5
GBA 对战线（4 条）	15/5
GBA 专用灯	15/5
GBA 放大镜＋灯	30/5
GBA 七彩腰包	15/5
GBA 盔甲	35/5
GBA 摇杆	10/5
GBA/GBA-SP 原装金手指	85/5
GBA 电视播放器	290/5
GBA-SP 专用耳机接口	20/5
GBA-SP 放大镜＋摇杆	30/5
GBA-SP 七彩腰包	20/5
GBA-SP 专用耳机	15/5
GBA-SP 专用原装电池（600 毫安）	180/5
GBA-SP 专用超长电池（1200 毫安）	75/5
XBOX 原装遥控手柄（可充电）	190/5

XBOX 分量线	50/5
XBOX 光枪	150/5
XBOX 原装记忆卡	120/5
PS2 原装遥控器	90/5
PStwo70000 型专用遥控器	95/5
PS2 光枪 1	50/5
NGC220V 电源	120/5
PS2、NGC、XBOX 专用 VGA	240/5
PS2 原装分量端子线	90/5
PS2 原装 5 端子线	90/5
PS2 原装 8M 记忆卡	140/5
PS2 手柄 4 分插	85/5
PS2 原装光头（拆机）	420/5
PS239001 原装光头	290/5
PS2 无线手柄	135/5
DC 光枪	50/5
DC VGA	75/5
DC FC 模拟器	30/5

DC GBA 模拟器	40/5
DC SFC 模拟器（全新 6 寸装）	50/5
DC MD 模拟器	30/5
FF10/FF8 精装怀表	85/115
FF10/FF8 项链＋戒指	35/25
FF10/FF8 夜光手表	75/65
FF10/FF8 情侣表	130/120
FF10/FF8 ZEP 打火机	35/5
FF10/FF8 烟盒	35/5
FF8/FF10 项链套装	45/55
FF8/FF10 钱包	45/55
合金装备烟盒	40/5
合金装备火机	48/5
合金装备笔盒	40/5
便携液晶电视 5 寸（带遥控器）	650/5
便携液晶电视 7 寸（带遥控器）	780/5
便携液晶电视 8 寸（带遥控器）	890/5
PSone 金手指	65/5
PSone 原装屏幕	850/5
PSone 仿装屏幕	430/5

店址及汇款地址：北京市前门西大街 123 号（宣武门东大街）　邮编：100031　电话：010－66033838　13381111076

收款人：赖伟涛　建行卡号：4367420011600076929　工商行卡号：9558 8002 0014 6920 521　持卡人：赖伟涛

乘车路线、地铁：9 路、15 路、25 路、44 路、特 4 路、808 路、820 路、821 路、848 路、922 路宣武门站下车向东 300 米路北或地铁和平门站下车向西 200 米路北（北京急救中心向西 100 米即到）

车站　本店　宣武门　和平门　加油站　北

上海游戏机地

邮购地址：主机邮费30元（快件），正版15元（快件）

上海市卢湾区复兴中路277号黄陂南路口（近新天地）

电话／传真：021-53063358　收款人：傅正　邮编：200021

交通银行帐号：601428 3011 6668803

招商银行帐号：9555 5002 1332 0798

工商银行帐号：9558 8010 0115 8334117

本公司专业批发任何机种正版游戏！欢迎洽谈业务！联系电话：13601790224

本店所售主机均有一次性开机画面，原厂封条，一机一号，一周包换，3月包修，终身维修！

PStwo 7000X 型　主机＋原装手柄＋防烧 IC+220V 电源+AV 线+IC+专用支架+游戏　1380 元

PS II 50009 型　主机＋原装银色手柄＋220V 电源+AV 线+专用支架＋游戏　1480 元

XBOX　普通版全套 1280 元　限定版全套 1380 元

GAMECUBE　主机＋原装手柄＋AV 线＋电源＋直读 IC＋记忆卡　1080 元

PSP　豪华版套装 17XX 元　白色限定版 18XX 元　1.50 版　价格请电询！

PSP、DS 游戏任意贴换 10 元起并有 PSP、DS 游戏出租业务，详情请来电咨询！

GBA－SP 580 元

NDS 日版 1050 元（六种颜色任选）

GBM 799 元

玩具货仓

地址：上海市卢湾区长乐路 190 号都市风情街 120 号铺　电话：021－53063358　51193418



▲最终幻想 7 降临之子人物钥匙圈　BANDAI 出品　全套 5 种（原装正版）　售价：99 元

鬼武者



▲CAPCOM 著名电玩系列作品"鬼武者"与"武 MONONOFU"共同出品！一套 15 款武器＋台坐。高约 10－18cm，造型都是超细致的。售价：580 元

请登陆 shop33015214.taobao.com 选购更多商品！

本公司特价风暴！经典游戏特价供应！所有游戏均为全新！数量有限，欲购从速！

本店还有 1000 多种正版游戏，版面有限，无法一一刊登，详情请来电咨询！



本月新发售

PSP					
WE9	330	逆转裁判	280	生化危机 4	480
高达 战术对决	350	三国志 DS	330	怒达与巨像中文版	430
公主王冠	330	为你而生	330	恶魔城赌之咒印	480
罪恶装备 XX	280	超级碧奇公主	330	新鬼武者	480
VR 网球	330	口袋妖怪方块	280	MGS3 生存	480
GTA	420	红侠乔易 摩擦	330	GC	
脑力锻炼	230	天堂独太 2	330	超级大战争	380
牧场物语	330	大人的高尔夫	330	红侠乔易 嘉年华	380
街霸 ZERO3	330	马里奥赛车	280	马里奥聚会 7	430
英雄传说 5	330	索尼克冲击	280	马里奥足球	480
talk man	430	马里与路易 2	280	XB	
最新 UMD 电影系列（2－6 区中文字幕）	198	口袋救助队青	340	忍龙黑之章	280
2200mAh 电池	420	动物之森	330	FIFA 06	350
DS		新版播放君	330	NBA LIVE06	350
脑白金	230	PS2		极品飞车头号通缉	350
应援团	299	零 3～刺青之声	450	使命召唤 2	350
JUMP 全明星	299	第三次机战α	550	孤岛惊魂	350
恶魔城	310	胜利十一人 9	450	半条命 2	350
任天狗 美国版	280	格兰蒂亚 3	480	骇客帝国尼奥之路	350
孤岛幸存者	330	高达 SEED	480	模拟人生 2	350
蠢蛋	299	神话传说	380	GBA	
		无双 4 猛将传	398	机战 J	420
		梦幻模拟战 3	430	火枪英雄	350
		灵魂能力 3	480	口袋救助队红	350

www.plumbook.cn



www.plumbook.cn